

A large, vibrant collage of various video game exhibition booths and displays, representing the Electronic Entertainment Expo 2006. The collage is composed of numerous smaller images showing different game titles and booth setups. Prominent titles include Halo, Gears of War, and Konami. The overall theme is electronic entertainment, with a focus on gaming and interactive experiences. The collage is arranged in a grid-like fashion, with images of booths, game displays, and attendees interspersed throughout. The colors are bright and varied, reflecting the diverse nature of the games and the excitement of the event. The collage is a visual representation of the Electronic Entertainment Expo 2006, showcasing the latest in gaming technology and entertainment.

576

KByte

www.576.hu

A HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

Pólus Center
06 1 419 4117



Mammut II.
06 1 345 8076



Árkád
06 1 434 8076



Campona
06 1 424 3424



Duna Plaza
06 1 239 2858



WestEnd
06 1 238 7576



Europark
06 1 280 9585



Debrecen Plaza
06 52 342 120



Szeged Plaza
06 62 468 978



Kecskemét Malom
06 76 328 119



Internetes rendelés



www.576.hu

Telefonos rendelés



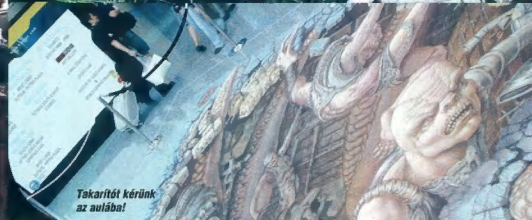
06 70 365 0385



RENDELJ HANGSEBESSÉGGEL!



A nyúlón túl?
Nem, a nyúl az!



Takarított kérünk
az autálát!



Kéne egy kis napfény Zeldáknak?



Nálunk Jimmy01 és Sylvio02, náluk Metroid...



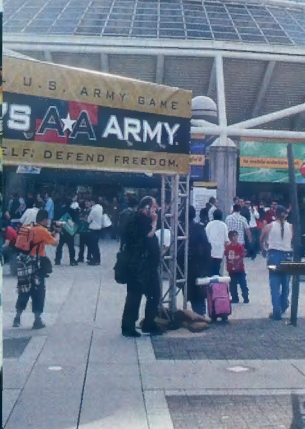
Napfény, zizi, bambi, és a szentély bejárata



Tizenkét alkalmasztott a glaucsón. Két vendég két hotdogot rendel, tíz percet
allt a várba, amikor kiderült, hogy csak egy szendvics van, az is olyan, mintha
nedves törlőkendőn raktál volna a mikróba. Ne egyetek a Jollibee-nél!



Asztorja: a zombi, mindig nézz a lábad elé



A Sony PS3 reklámmal burkolja a környező házakat



PLAY BEYOND

e3-ról jöttünk,
híres mesterségünk címere...

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (E3)

BEVEZETŐ	4
SONY	6
NINTENDO	10
MICROSOFT	14
2K GAMES	18
ACTIVISION	20
ATARI	22
ATIUS	24
NAMCO	26
CAPCOM	28
CRAYE	30
ELECTRONIC ARTS	32
KONAMI	34
MIDWAY	36
E3 VEGYES	44
SEGA	48
SQUARE	50
THQ	52
UBISOFT	54
VIVENDI GAMES	56
ÍGY LÁTTA A2 E3-AT A2 S76 TEAM	58

MULTI TESZT

THE DA VINCI CODE	60
THE HUSTLE: DETROIT STREETS	62
WINBACK 2: PROJECT POSEIDON	63
OVER THE HEDGE	64
X-MEN: THE OFFICIAL GAME	65

PLAYSTATION 2

TOURIST TROPHY	66
METAL SAGA	68
ACE COMBAT: THE BELKAN WAR	69
ATELIER IRIS 2: THE AZOTH OF DESTINY	70
GALLOP RACER 2006	71
TOKYO XTREME RACER: DRIFT	71

XBOX 360

NHL 2K6	72
NBA 2K6	72
BURNOUT REVENGE	73
FIGHT NIGHT ROUND 3	73

PSP

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST	74
ME & MY KATAMARI	74
LOCOROCO	75

NINTENDO DS

2006 FIFA WORLD CUP	76
METROID PRIME: HUNTERS	77

CSEVEGŐ	78
COOLTÚRA	80

AKTUALIS 96

**2006 JÚNIUS - EGY KIÁLLÍTÁS,
ÉS SOK-SOK ÚJ INFORMÁCIÓ HÓNAPJA**

Az E3-at lehet imádni, lehet utálni, lehet szidni és lehet isteníteni – egy dolgot nem lehet, vélemény nélkül elmenni mellette.

Mi itt a Konzolnál tudjuk: ott kell lennünk az E3-on, mindent meg kell nézünk, túrni, kutatni, nyomozni kell, hogy amennyire a cégek engedek, belelássunk a fejükbe, és legyen valami rálátásunk arra, hogyan képzeli el ők, ott fent, a videojáték biznisz közeli és távolabbi jövőjét.

De miért is akarunk mi minden lehetséges információt kideríteni?

Kizárólag azért, hogy átadhassuk nektek tapasztalatainkat, aztán főszerkesztőből meg tesztelőből visszaváltozunk játékosokká, és együtt elmélkedjünk fórumokon írásban, vagy szóban, a képernyők előtt, kontrollert markolva arról, hogyan tovább.

Idén a Nagy Közvetítést Liquid, az 576 Online igazgatója és lelkes csapata (Drag, Stinger, Hxz, Lovas) kezdte, akik a 2006-os E3 nulladik napjától kezdve az utolsó utáni nap utolsó órájáig a legnagyobb nyugati online magazinokat megszágyenítő profizmussal és gyorsasággal ontották nektek az infókat. Egyetlen hír, egyetlen bejelentés, egyetlen előzetes, de még egy kósza screenshot sem kerülte el figyelmüket, így minden értékes újdonságról még azon melegében értesülhett az 576.hu olvasóközönsége. Kösz Liki, kösz srácok, nagyok voltatok!

Aztán a show-nak vége lett, mi pedig elkezdtük szépen összerendszerezni a mérhetetlenül sok információt, és mellesleg érzéseinket, gondolatainkat is. Az 576 Konzol legénysége (Liquid, Wilson, Oldern) – mintegy második lépcsőként – a tavalyi évhez hasonlóan egy nagy, minden részletre kiterjedő, ötven oldalasról is hosszabb bemutatót készített nektek, amelyben bemutatjuk nektek az összes résztvevő céget, kárlátukat, standjaikat, és talán nem utolsó sorban elmondjuk saját személyes véleményünket is.

Generációváltás van a konzolok világában. Nem először, és nem is utoljára, mégis úgy érezzük, [aj, most nagy felelősség van a vállunkon; nekünk, játékosoknak. Pedig nincs, hisz minden gamer ösztönösen tudja, mire vágyik. Három nagy cég három – a szokásosnál jobban eltérő – alternatívát kínál. Olvassátok el beszámolóinkat, melynek végére érve biztos vagyok benne, hogy kialakul majd bennetek egy kép, ti merre akartok elindulni, és ehhez melyik céget, cégeket választjátok partnerül.

A nagy E3-ozón mellett igyekeztünk azért tesztelni is, minden géptípusra válogatva a májusi-júniusi megjelenések közül. Következő nyári összevont számunkban jól megnyomjuk majd közkedvelt „agyalás” rovatokat, folytatjuk az anime / manga sorozatot, és borzalmainak sok játékot tesztelünk le.

Martin

Az igazság nem odaát van, hanem itt, a címlapon.

Az 576 kód.

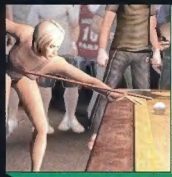
Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szólnuk! Nem érdemes kaptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolagra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköti majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátoran ajánljuk, mert kellems, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Kírdyl!



The Da Vinci Code

60



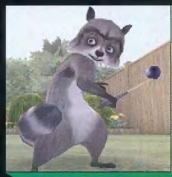
The Hustler: Detroit Streets

62



Winback 2: Project Possiden

63



Over The Hedge

64



X-Men: The Official Game

65



Tourist Trophy

66



Metal Saga

68



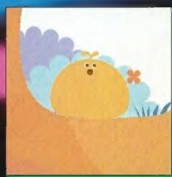
Ace Combat: The Belkan War

69



Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny

70



LocoRoco

75

A kiadványunk megjelenését szívesen és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

Nyomdai: Offset és Jétképfőny nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stecker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadóhelyszervező: Szabolcs Mihály
Kiadó: Compangame Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Kárpád Iszterházi)
Törzesszám: MKE Rt, MKE Rt
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Lapfőnyomdás: Balogh Zsolt
Lapfőnyomdás: 576 Konzol Team
Levél: 1029 Budapest, P.I.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Eltérítési: Compangame 576 Kft.
1029 Bp. P.I.: 24.
Web: www.576.hu

Szerkesztőinkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerrel teszteljük.
Címlet: Electronic Entertainment Expo (576 Konzol Iszterházi)

E3

electronic entertainment expo
2006
los angeles



Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy konzolháború. Arra, hogy mikor kezdődött, talán már a konzoltörténészek sem emlékeznek. Talán akkor, amikor a világ második konzolja megjelent a piacon, hogy kitűrja az elsőt? A harc hosszú évtizedei során sok kevésbé ismert, és sok nagynevű konzolhósti temettek el a konzoljátékosok. Neveik, feledhetetlen játékaik örökké a konzolosok szívében élnek.

Napjainkban már csak három cég van talpon: a Sony, a Microsoft és a Nintendo*.

Ők hárman már évek óta viaskodnak. Támadásra támadással, ellentámadásra ellentámadással válaszolnak egymásnak. Apróbb győzelmeket mindhármuknak sikerült kivívni, sőt, csatákat is nyertek – de a végső győzelmet egyikük sem érte el. Katonáik végérvényesen lövészárkokba kényszerültek, kialakult egy látszólag véget nem érő, eldönthetetlen csatározás.

A Hármak rájöttek, hogy eddigi stratégiáikkal bizonyosan nem tudják eldönteni a Nagy Kérdést. Vezetőik összedugták hát a fejüket, legjobbat, legtitkosabb, legféltettebb ötleteiket, és megalkották Újgenerációs konzoljaikat, az új szuperfegyvereket.

Mindhárom cég teljesen eltérő stratégiát talált ki magának.

PLAYSTATION 3

sony computer entertainment

A Sony évekig a klasszikus „addok-kapok” szellemében küzdött. Halo-ra Killzone, Mario-ra Jak & Daxter volt a válasz. A soha véget nem érő potfokozódás azonban nem vezetett eredményre, így a híres hadvezér, Nagy Sándor nagy ötleteiből kiindulva az SCE-nél most egy csapással meg akarják oldani a gordiuszi csomó problémáját.

A Sony rövidesen ledobja a konzolpiacra végső, legpusztítóbb fegyverét, az atombombát. A PLAYSTATION 3-nal mindent el akar söpörni újjából.

A Sony nem lesz többé „az egyik” a három közül. Nem akar a leggyorsabb, vagy a legerősebb lenni. Nincs több, vagy! A Sony kíváncsi: figyelték a konkurenciát, hagyták, hogy azok kijátszák aduásukat.

A PS3 – ahogy azt szakavatott szemek pl. a Gran Turismo HD 20%-os, vagy a többi kiállított E3-as játék-előzetes 30-60%-os készültségi fokából már sejtik – a legerősebb, a legjobb, a legsokoldalúbb, a leg-leg-leg újgenerációs konzol: akar lenni a piacon.

A Sony mindent oda akar adni a játékosoknak. Mozgáserőszámláló, kontrollert akartok? Megkapjátok! Nesze neked Nintendo! Átúlsz online szolgáltatást akarok? Megkapjátok! Nesze neked Microsoft! Merevlemez, billentyűzet, egér, HD felbontás? Megkapjátok! Nesze neked PC piaci!

A PS3 nem hagyományos értelemben vett konzol. A PS3 szuperkonzol, egyszemélyes hi-tech „szórakoztató központ”, maga a SkyNet.

A kérdés kétféle, megértett-e „normál” konzolokhoz szokott játékosközönség egy ilyen volumenű változást, és a vele járó beruházásokra, valamint sikerül-e mindezeket a nagyra törő terveket megvalósítani végül a gyakorlatban is?



Sajtótájékoztató



Gran Turismo HD



Granj 2

A Sony ezúttal átvette a stafétabotot és a karmesteri pódium az expó tavaly nyitó konkurens Microsofttól: a magyar idő szerint hajnali egyre időszített konferencia végül bő egy órással később, de lezajlott. Az előadás első szegmensében a szokásos grafikantenger ostromolta a színpad hátsó traktusára felhúzott vásznát: Kaz Hirai, az amerikai Playstation részleg első számú embere komoly számadatokkal cselezte a Sony filozófiát. 2006-ig beárólt a mérleg 103 millió eladott PS2, valamint elképesztően dobogóes, 3 milliárd eladott játék, az online community pedig a szervezés ellenére megközelítőleg 3,1 millió felhasználóval számolt. Kicsit rögűk fel az események kronológiai sorrendjét és térjünk a mindenkit érdeklő témára – **PLAYSTATION 3**.

A Sony a következő generációs fronton egyértelműen a meglepetésekre gyűrt: az emlékeztető tavalyi design be-

szereztek a firmából. A Sony-ra 90 millió dolláros bírásgal rátekelték, melyet mind a mai napig nem volt hajlandó kifizetni – a komolyabb retorzió megakadályozása végett éppen ezért kivágott az ablakon a rezgést. A helyzetet bonyolítja, hogy a konferencia után az Immersion számos hírcsatornában találta a Sony-nak segítségüket, amennyiben lemondanak a bírásg fellebbezésének jogáról. Van helyette viszont más... mozgásérzékelési 360 fokban forgatható, a beépített szenzorok hálója nem kell használatához külső érzékelő. Harrison gyorsan prezentálta is a képernyőn feltűnt a kontrollor digitális más, mely pontosan akkor és orra mozdult, amire az úr döntötte a kezében a podot – később a Warhawk is előkerült, amibe kapkodva, alig egy hét alatt ültették bele az érzékelő támogatást (és jelenleg az egyetlen bejelentett játék, ami egyáltalán támogatja a funkciót), melynek meg is lett a bójája, a játék érzetében 1-2 másodperces késéssel re-

ezúttal két kiszervezésben érkezik – a Premium kategóriába szánt változat 60 gigás beépített memóriával, egy darab HDMI csatlakozóval, teljes mennyiségű USB porttal, beépített Ethernet és WiFi adaptert, valamint Memory Stick, SD és Compactflash olvasót tartalmaz. A Lite pakk ennél szerényebb funkciókkal bír, se HDMI, se WiFi, se egyéb memóriatároló nem lesz benne, de a 20 gigás HDD és a Blu-tooth kontrollor maradt. Ennek létezősúlyosságáról kicsit lejjebb értekezünk, előbb jöjjön az igazi feketeteles. A PS3 drága, borzostalan borsos értékű kínjára bóját: 600 euró 500 eurós / dolláros áron. A Premium és a Lite közötti 100-as szakadék nem tűnik olyan vészesnek, a Sony upgrade-elhető hardvert ígér (valószínűleg a merevlemez méretére utalnak), a gép pedig nem véletlenül ilyen drága – az elemzők véleménye szerint csak maga a Blu-ray meghajtó 350 dollárba faj minden egyes legyártott konzollal. A Sony a megjelenés időpontját is kiűzte, az előzetes íg-



PS3 mozgásérzékelős kontrollor



Gran Turismo HD



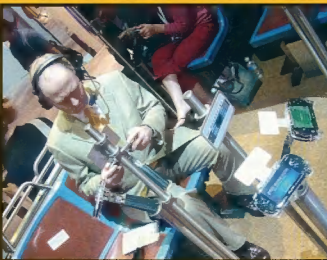
Resistance: Fall of Man

mutató leggyengébb darabja egyértelműen a „banán” kontrollor volt, mely a BBQ sültre emlékeztető gép mellé téve bizony borzalmosan festett, sőt, ergonómiailag sem tűnt hívó munkának. A cég gyorsan elhárította a támadást, koncepció eszköznek titulálva mutatókat be a TGS-en is, míg most, az E3-on pedig maga Ken Kutaragi prezidió a véglegesnek szánt kütyüt. Felfokozott izgalom és dobogóes: a PS3-hoz szánt gamepad – ide dobpergést kerek – egy DualShock 2. Különlet, gombakiosztást tekintve gyakorlatilag megegyezik a már megszokott Sony termékkel, ám a belsőben jelentős átszabások történtek. Kezdjük a feketével: a rezgő funkció ugrott. Hogy miért? Nos, az 576 E3 stóbiá arra az egyöntetű véleményre jutott, hogy a döntés mögött az Immersionnal való pereskedés áll. (Aki nem tudná: 2004-ben az Immersion mind a Microsoftot, mind a Sony-t a bíróságra cipelte, mondván, hogy az állukuk alkalmazott technológiát ert egyik szabadalmuk. A Microsoft gyorsan megoldotta a dolgot, peren kívül megegyeztek egy szép summában, aztán a további bonyodalmak elkerülése érdekében jelentős részesedést

agált a beérkező impulzusokra. Egyedinek, impresszívnek semmiképp sem nevezünk, a fel karunkat odaadnánk a megszokott rumble funkciót. Egyéb átszabás: az L2/R2 mérete durván a kétszeresére duzzadt, sokkal mélyebbre nyomhatóak – aki fogott már a kezében Xbox, GC vagy DC kontrollert, tudja, mire lehet számítani. Az anolag karok holtire kisebb lett, az irányítás ezzel sokkal precízebbnek ígérkezik, mely különösen a sokat kritizált PS2-eknél nyúlhat majd számottevő előnyre. A gép négy méteres körzetéhez lánccal köbel is ugrott, a kontrollor Bluetooth kapcsolatát kommunikál a géppel, egyszerre maximum hetet képes kezelni – az energiaszükségletéről akkumulátor gondoskodik, melynek töltése USB csatlakozón keresztül lehetséges, akár játék közben is: utóbbi csatló még tartogathat meglepetéseket, nedves álmunkában egy külső rúd eszközt vízionálunk. És most jöjjön a mindenkit érdeklő lényeges információ: bár nem számítunk rá, a de Sony végül mégis előhozta a kalopból a napra pontos megjelenési dátumot és az ehhez tartozó fogyasztói árat. A Playstation brand új tagja

reketek tarva szimulán piacra dobással próbálkoznak: Japánban november 10-án, míg az Egyesült Államokban és Európában egy héttel később, 17-én rohanhatják meg a kedves vásárlók a boltokat. A Sony mindent megteszt az azért, hogy ne fordulhasson elő a PSP-nél tapasztalt hiány – a gyártásorok várhatóan július végétől megkezdik a végleges hardver tömegtermelést, körülbelül 2 millió darab készült el a nyitáshoz, újabb 2 millió év végéig, a 2007 márciustól záródó üzleti évet pedig már 6 millió leszállítást PS3-ol szeretnék zárni.

A következő generáció sarkalatos pontja az online támogatás kiépítése – a Microsoft egyértelmű erőfeszítésben van a Live-val, a Sony pedig egy év alatt látványosan gyorsabba húzta a gyeplőt, a konferencia alkalmából végre konkrétummal is elő tudtak állni a hálózati szolgáltatásokat illetően. Az „alapfunkciók” köré elég széles – videó chat és hang, valamint szöveg alapú kommunikáció, folyamatosan frissülő információ csatorna, barátok listája, legjobb játékosokat támasztó toplista, saját profil és felhasználói account menedzselése: mind azt ingyen. Csú-





Resistance: Fall of Man



Heavenly Sword



Warhawk

pón egy opció hiányzik: a **játék lehetősége**. A Sony boljólátlan hallgat, az Xbox hasonműzű szolgáltatást megadnászál Major Nelson levonta a következtetést – ez pontosan a Live Silver által nyújtott funkciókat fedti le, így várhatóan a Sony is bizonyos összeg fejében árusítja majd a netes játék lehetőséget. Cseles, nagyon cseles. Harrison azért kicsit tovább menti, a Singstar PS3-ra megadomlott folytatásával prezentálta a várható funkciókat. A menübe lépve rábököl az online opcióra, ahol gyakorlatilag a Sony Music részlegének virtuális boljójába jutott – kiválasztotta a neki lezűz albumot / zeneszámot, majd a virtuális számlájáról levont pénzösszeg fejében azon mód le is töltötte a gép merevlemezére, mely procedúra végeztével mind a főmenüben, mint a játékban feltűnt. Újabb vízió: digitális játékdistribúció. Aprópó menü, a VIP részlegben egy hályg a PS3 már gyakorlatilag kész menürendszerét is bemutatja, ahogy az borító volt, az egész

előnyeit azonban egyelőre csak az amerikai játékosok élvezhetik. A bomba később robbant: bár a TGS-en és a GDC-n már gyakorlatilag biztosnak tűnt a PS1 támogatás, most akció közben is láthatuk – Hirai-san Ridge Racerrel. A több száz címet tartalmazó felhozatal elérésének elsődleges csatornája az online terítés illetve letöltés lesz, közelvélően a memóriakártyára. A játékok többsége egyetlen közös emulátoron fut majd, némely cím esetében a PS2-hez igazított formában – elsősorban a kaparányra tessék gondolni. A szolgáltatás várhatóan az év végén aktiválódik, a kínált produktumok áráról nem esett szó.

Tereljük a szót a szoftverkinálatra, első körben ismét koncentráljunk a PS3-ra. A konferencián mintegy 20 percen keresztül demózták a Gran Turismo 4 PS3-ra optimalizált változatát – a **Gran Turismo HD-1** magi

nél. Sokkal részletesebb, nagyobb felbontású textúrák, látványos, élelleteli környezettel, rengeteg apró háttér animáció és impresszív harcok, de a szíve mellette még mindig ugyanaz a játék, mint amilyen a kurrens generáción volt. Nyitócímnek saccoljuk.

Émlékeztet arra a kis „szívatóvá löjük a csodajárgányt a sívalagban” techdemóra, amit a Sony a GDC-n prezentált? Nos, a jelek szerint kész játék készítenek belőle – az **Eight Days** egyelőre ismét kevés új PS3 játékoknak, melyet bejelentettek. A rövid de mozgalmas videó egy akciójátékhoz mérhető hiteltelen kűzárba mutat be: főhősünk vetődik, átszágul egy kirakatúveggen, majd egy hatalmas olajszállító tanker felborulását is túléli. CG szágú, de rettentően: egyelőre erős fenntartásokkal kezeljük, mindenesetre érdekesnek tűnik.

Az előzetes, csupán videó formájában bemutatkozott anyagokról ennyi, térjünk rá a kipróbálható formájában is



Resistance: Fall of Man



Warhawk



Motorstorm

a PSP-nél bevezetett ikonrendszerre épül, sőt, gyakorlatilag teljes mértékben meg is egyezik vele. Izléses, lezűz és elkepesztően egyszerű – ráadásul ha több felhasználó is van a családban, a Windows XP vagy más operációs rendszerhez hasonlóan egyéni profilok használata is engedélyezett, így mindenki egyéni beállításokkal használhatja a gépezetet.

Ennyit a PS3 hardverrel való huncutkodásról, térjünk rá más témákra, a **PSP-re**. Az első Sony handheld támogatása biztosnak ígérkzik, a már lezűzített 17 millió példány mellett jelen év végéig további 12 milliót szeretnének értékesíteni. A soron következő firmware frissítés új funkciókkal ruházza fel a gépet, az előzetes tervekben szerepel az RSS videó, a VoIP, a GPS és az asztali telerítésre pattintható kamera támogatása – utóbbit az expón előben tesztelni is lehetett. A borító játékok már visszariadókat egyfajta Platinum rendszerrel próbálja magához ölelni, a szigetországbeli cég: a „Greatch hit” titulus és budget árcímek első hullámban öt cím érkezik,

Kazunori Yamauchi prezentálta, a showfloorra is kipakolt prototípus 4 pályát, 7 autót és 3 motort tartalmaz, ám a hangúly nem magán a játékban, hanem egyértelműen a technikai paramétereken volt. Jelen állás szerint a GTHD az egyetlen olyan PS3 produkció, mely 1080p-ben fut, 3-4 másodperc alatt felépít bármilyen versenysszakaszt. Szép, nagyon szép: no nem annyira, mint a ténylegesen nextgenre szánt produktumok, de határozatosan lezűztes. Martin apóknk futott is vele pár kört, elmondása szerint még igencsak funkcióhiányos, megközelítőleg 20%-os állapotban leledző termék. „A következő GT nincs messze a PS3 startjától” – ebből kifolyólag a GTHD nem nyitó cím, de a 2007 tavaszán érkező második játékhullám oszlopok tagja lehet, az előzetes playtájk szerint a szériában elsőként igencsak erős online komponenssel megátmozgava.

Hosszabb animáció keretében feltűnt a **Genji** „folytatása”: az idézőjel helyett, a Game Republic nem második epizódot, hanem egytágya újratoldást tervez, az egész nem több egy PS3 képességeitől nyúlódó PS2 port-

jelen lévő címekre, abból is mindjárt a legérdekesebbre, **Resistance: Fall of Man**. A nyitókínált részt képező Insomniac által készített FPS egyértelműen a legjobb állapotban leledző, hangulatoknak igérték nextgen Sony anyag. A sztori valamikori a huszadik század első felében, a második világháború idején játszódik, mely nem történt meg: német seregek helyett Angliát idegen inváziós hadak ostromolják. Martin apóknk ezzel is menti pár menetet és több látogatóhoz hasonlóan ő is igencsak meg volt elégedve vele, és ez még csak a szingli módozat, a végleges változat maximálisan 32 részvevős küzdelmet kínál. Szép, nagyon szép, bődületesen hangulatos és kellőképpen izgalmas: Killzone örökséget cipelő csoda születésben?

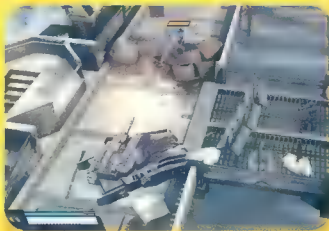
Bemutakozott a **Naughty Dog** PS3-ra készülő terméke – az egyelőre cím nélkül készülő játék gyakorlatilag a Far Cry környezetébe egyeztet Tomb Raider klan, csak épp kellemes dobordulattal rendelkező hályg helyett egy borostás úriember helyezés a középpontba. Részletekkel sajnos nem szolgálhatunk, a két és fél perces előzetes röp-pant látványos, de sajnos erősen CG szágú.





Heavenly Sword – két évvel ezelőtt, akkor még platform-független techdemo formájában találkozhattunk vele, az eltelt idő alatt azóta konkrét, PS3 exkluzív játékká fejlődött. Lényegében egy a God of Warból erősen átitelt merítő hack'n slash, mely elsősorban látványjával elképesztő akrobatikájával és hihetetlen grafikus kidolgozásával hódít. A megközelítőleg 20 perces arénaharc során felfedte báját a rombolható tereptárgyak rendszere és a hadmozdulatok elképesztő repertoárja. Látványos, adrenalinidús, de egyelőre elég szűn.

A Warhawkról már tettünk említést: az Incognito shooterre jelenleg az egyetlen olyan PS3 produktum, ami támogatja a kontrollerek épített mozgásérzékelés technikát. A showfloora is kipakolt előzetes két dolgot sejtet: egyrészt, hogy a Warhawk még jelentős fejlesztésre szorul, másrészt pedig, hogy remek hangulata mellett grafikus körítése is kiváló, a particle effectek elképesztően látványosak, a



masan lassú, mely jelentősen levon a mű élvezeti értékéből. Van még rajta mit fejleszteni, de mindenképp ígéretes címek ígérkeznek – csak lessék objektívan hozzállni.

Playstation 2 fronton sajnos elég gyér a helyzet hivatalos Sony támogatás terén – gyakorlatilag csak a **God of War 2** kabinál hírtérkő, hiszen az első epizódot rehatenest szertették és szeretjük mind a mai napig. A 2007 elején érkező folytatás pedig úgy tűnik, hogy megőrizte elődje minden pozitív tulajdonságát és méltóan folytatja a több részesre tervezett franchise-t. Nem sok minden változott, ezúttal is Kratosz kommandírozhatjuk, továbbra is a görög mitológiából életréleket ellenfeleket pólozhatjuk, a legüdvözlendőbb újítás kétégy kívül a mini-bossok feltűnése, melyben ezúttal is nagy szerep jut az elődéből és különösen a Shenmue-ből ismerős QTE klón rendszernek. Azok, akik járatások az első epizódokban, már az első perctől otthon fogják érezni ma-



hadjárót célja a gonosz inváziós horda rendbe szedése lesz. A harc Európában valómikor novemberben folytatódik.

Volt **Gangs of London** is: a Getaway handeldre megálmódott mellékká érdekes megközelítéssel kísérletezik – a kiállított demó minden géphez egyedi, a londoni környezeti elemiit random módon elsőszór pályát generál. A próbaverzió elsőszórban a leggyerecs harc bemutatására koncentrált, a már ismert általános funkciók mellett bemutatkozott az automatikus célzó-rendszer, valamint a HUD, hiszen immáron kamoly kijelzők mutatják mind helyzetünket, mind fizikai kondíciókat. Az irányítás meglepően egyszerű, könnyen megtanulható volt, ám a játékmenet erősen lecsupaszítottattnak érződött: a funkciók döntő többsége hiányzott, így egyelőre nem véleményeznénk – majd a tervezett év végi megjelenéskor.

A **Ratchet and Clank: Size Matters** újabb kiváló platformernek ígérkezik. A PS2-ről ismert páros első



viz és a felhők kidolgozása pedig pazar. Maga a játékmenet nem szorul különösebb magyarázatra, tradicionális repülő anyag, melyet az egyedi irányítás tehet érdekessé.

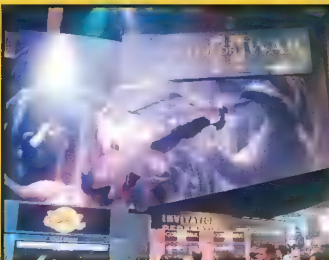
Jöjjön a zsákbanacska, a Killzone 2 után – ami sajnos semmilyen formában nem volt jelen – után legelőbb említendő CG villogás **Motorstorm**. Az Evolution Studios off-road száguldozása igazán ketteztöltötte az E3-at figyelő közönséget – azok, akik tavaly beleestek a target render által keltett hypehullám csapdájába, úton-útfélen szidják, míg a többiek inkább elfogadják annak, amilyen. Mozgás közben más, semmiképpen sem olyan látványos és hatásos vadás, mint amire számíthatunk, ennek ellenére kifejezetten tetszetős. A fejlesztés során a legnagyobb hangsúlyt a folyamatosan változó terepszínpánok kapják, a körpályák az autók és motorok keraké szabályosan belevisznek a talajba, jelentősen befolyásolva ezzel a körülményeket. A demo sajnos egy alig két perces futamot engedélyezett, az abból levonható konklúzió felémás: a Motorstorm kifejezetten tetszetős, a fizikai alrendszer igencsak látványos jeleneteket produkál, ám a játékmenet olyan borzal-

gukat, akik viszont lemaradtak a csodáról, pótolják gyorsan – februárban érkezik a drága.

Végül konyarodjunk vissza a PSP-hez, annak is a számunkra legérdekesebb részéhez, a kínálódhoz. A **Killzone: Liberation** igen népszerű volt a jelenlévő szerezések körében. A kettes számú Playstation FPS felhasználónak krémje handeld formában is raptant nyúny anyagnak ígérkezik. A hatvan százelekes készletűsgéi fok ellenére igencsak sokat megmutatott magából – a harmadik személybe helyezett nézőpontból eredően a játékmenet megváltozott, az egyetlen lávdázást háttérbe szorítja a taktikázás, az ellenfelek borzalmán szivások, a harc taktikus megközelítést igényel, a lopakodást pedig kamályan díjazza. Az ellenfelek mesterességei intelligenciája jelentősen fejlődött, a környezet – jobban mondva a tereptárgyak – pedig bizonyos fokig rombolhatóvá váltak. A sztori közvetlenül a PS2-es eredeti záró képsorai után játszódik: bár a Hellgast invázió megtörtént, kritikus területek felett szereztek meg az irányítást, ráadásul számos fontosabb katonai vezetőt is túszul ejtettek: az egyszemélyes

PSP-s kalandja két szinten előzetes formájában debütált. Az első rögtön egy méretes, masszív arénás bossfightot kínált kipróbálásra. Az irányítás könnyed, kézre álló, Ratchet mozgáskultúrája nem szenvedett csorbát. A zseniális Daxter után nem kellett csalódnunk, a Size Matters tökéletesen visszazúd a sorozat hangulatát és ismeretlejtjeit, kifejezetten tetszetős, összerakott produkciót láthatunk – megjelenése sajnos még messze van, jelen állás szerint valómikor a következő év első felében tehetjük rá a mancsunkat.

A Sony mintha nem találta a helyét – a bemutatott PS3 kiadást elképesztően kevés, a szélsőségek repertoárja: vannak borzalmos nyelvék, kiemelkedő alkotások (pl. MG54), és ott a többi... ami elég sovány, tekintve a start közeli időpontját, a beígért támogatás mértékét és a gép elképesztően borsos árát. Ennyit, ilyen kínálattal játékosnak nem éri meg a nyitáshoz gépet vennie a jelenlegi kínálattal: a PS3 projekteknek ki kell forogni, kien kamályan számításba lehet venni. A jövő ígértes!





meli is Vannak akik retálnak, és a Nintendo a egy új ötlet a Nintendo fel állítan a hosszú évek során karosszékekbe bétolozotti és a HHD



Wii Golf



Wii Baseball



Super Mario Galaxy

A Nintendo konferencia a változatosság kedvéért idén mindenféle kérés nélkül vette kezdetét, így legfeljebb az emlékeinkben él (de ott élnek) a Kaiser Chief's örökérvényű néója, a No-na-na-na-na. Az egész egy stílusos megnyitótól indult, Shigeru Miyamoto, az élő legenda vezényelt egy virtuális zenekart – a Wii irányítógondozó, természetesen –, ami a Zelda főtémát nyomta, remek hangszereléssel. Ezután egy rövid ideig játékokat két játékkal (később szó lesz róluk, Excite Truck és Red Steel), majd Reggie Fils-Aime lép a színpadra.

A töle megszokott kemény szavakkal indít („A következő generációt keresitek? Rossz helyen jártok!”), majd el is magyarázza, hogy mit jelent ez. A cég újai akár nyúlhatnak, nem pedig egy „következő”. Persze elmaradhatatlan a konkurencia gyepölése: „Ha játszol vele, akkor tapasztalod meg igazán – különben lehet, hogy

Zeldát vehetjük jobban szemügyre, egy erős pár perces bemutató keretében megismerhetjük a játék összes, Wii-re specializált elemét. Felfedezésre kerül a kontrollor újabb, eddig titkolt képessége: a Wiimote képes hangokat kibocsátani, újabb hangulati elemet hozzáadva az eddigiekhöz.

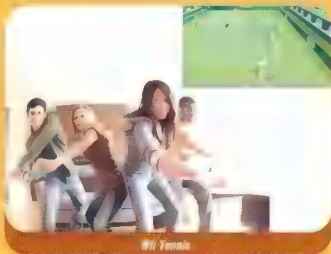
Ismét Reggie beszél – az erős 3rd party támogatásról és az új Nintendo franchise-okról beszél nekünk, majd megdughatjuk, hogy 27 játszható játék lesz a show alatt, ami nagyon szép mennyiség. Kiemelt figyelmet szentelnek a Red Steelnek.

Ök – mondja Reggie –, eleget beszélünk a jövőről, jöjjön inkább a jelen nagy sikere – a Nintendo DS.

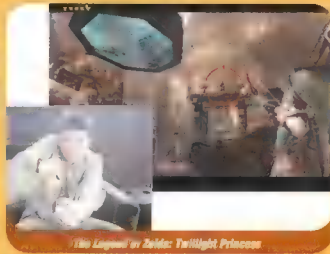
A színpadra lép George Harrison – közelkezzen az önfényezés, a számok tükrében. 16 millió eladott gép 18 hónap alatt, a Brain Training, Nintendogs (6 millió eladott példány alig több mint egy év alatt), Metroid

Amit az a show előtt ismeretes volt, a Nintendo kihirdette, hogy egy véletlenszerűen kiválasztott újságíró elsőként próbálhatja majd ki a gépet. A szerencsés nyertes a színpadra sétált, majd az újonnan bemutatott Wii Sports játékok egyikével, a teniszszal ismerkedett meg. Egedül nem máka játszani, úgyhogy még három csatlakoztató hozzá: Reggie, Miyamoto és Iwata. Elég komoly társaság ez, a kollégán meglátszati, hogy zavarban van – na, de ki ne lett volna az hasonló helyzetben? A meccs remek hangulatban zajlott, és Reggie konklúzió („kockázatos kiell – ma megdughatottok, milyen újítások izgalmasok, és melyek nem”), majd ezzel szép csendben véget ért a nagy N műsora.

Ahogy arról már beszélünk, a Nintendo rengeteg játékról rántotta le a leplet a konferencia alatt, melyek nagy része játszható formában tette tiszteletét az E3



Wii Tennis



The Legend of Zelda: Twilight Princess



Metroid Prime 3: Corruption

nem azt kapod, amit mutattak neked”. Ismét egy „középpontban a kanapé” típusú megközelítés prezentáció következik, a képernyőn a Super Mario Galaxy, a Wii Sports, a Red Steel és a Wario Ware – a felvett játékosok pedig nagyon élvezik a játékokat.

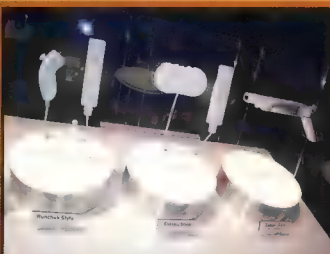
A bevezető után rátérnek a lényegre – mégpedig arra, hogy nem fognak minden kérdést megválaszolni (többek között a technikai specifikációkra és az árakra gondol), mert a legfontosabb feladat az E3 heteiben az lesz, hogy mindenki kipróbálja a gépet és a játékokat. Ezután következnek a névanyagarázatok. Wii – a beszélő név azt jelenti, hogy „mi”. Minden játékos, és az újonnan csatlakozók egyaránt. A show ezen pontjára Reggie egyre grandiózusabb kifejezéseket használ, kezdjük úgy érezni, mintha a tavalyi Microsoft-féle „Ez a videójáték Zen-je” életérzést próbálnák vala újrafogalmazni. Szerencsére ezen a ponton következik egy újabb trailer, ami a külsős cégek által fejlesztett játékokból mutat be nekünk párat. A prezentáció végén a

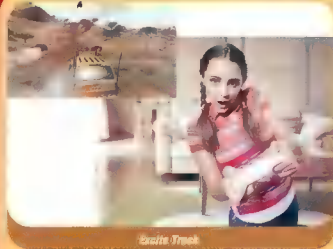
Prime: Hunters és Mario Kart DS – pár húzócard, amelyek kulcsfontosságúak voltak a siker elérése érdekében. A Wi-Fi játékmód is megkapja a maga jól megérdemelt dicsőítést, 1,3 millió regisztrált játékoskal, és 40 millió lejátszott „menettel” – fél év alatt. Egy raklapnyi új DS game bemutatása következik – minden a legnagyobb rendben, nagyon erős támogatása van a hozdatható kis gépnek.

Közben Harrison barátunk távozik, és Satoru Iwata lép a helyébe. Most már ugyanazon a napon egy harmadik ember szájából hallhatjuk a történelmet, a lebecsült DS-sel és a Brain Training sikerével együtt. Majd a Virtual Console koncepciójával ismerkedhetünk meg, a lejátszható játékokon kívül volt arról is, hogy a gép 24-órán át a nethez kapcsolódna, olyankor letölthet az extra tartalom, amikor például alszunk, vagy nem vagyunk gépközelben. A végére érkezett a konferencia leginkább „interaktív” része – Miyamoto-san lépett a színpadra, hogy győzelmet hirdessen egy sorsolásban.

alatt, nézzük tehát őket, platform szerinti bontásban. Először jövnének a Wii játékok. A figyelem középpontjában a **The Legend of Zelda: Twilight Princess** került, nem véletlenül. A játék két verzióban érkezik, egyik a GameCube, míg a másik a Wii variáns, utóbbi a különleges irányítási módszer mellett grafika-ilag is eltér a „kistesztverétől”. Szébb fény-árnyék effekttek, simább mozdulatok, picivel szébb textúrák – úgy általában véve jobb összeható, mindezek egy letisztultabb játék benyomását kellették. Kardozás, ijátszat, horgászat – ezek azonos pontjai a játéknak, ahol a Wii irányítójának különleges képességei kihasználásra kerülnek majd – mindezeket a konferencia alatt bemutatták, majd a nagyközönség is kipróbálhatta.

Aprópó kipróbálás – azt mindenki gondolhatta, hogy nagyon sor lesz a Nintendo-bírdalom azon részén, ahol a játszható játékok vannak, na de hogy ENNYIRE – az abszolút meglepő volt. A legviccesebb természetesen a „soron kívül bejöhettek, mert V.I.P. vagyok” személyek-





Excite Truck



Super Smash Bros. Brawl



New Super Mario Bros.

nek fenntartott külön sor volt – szintén decens várakozási idővel. Ha pedig végre hozzájutott az érdeklődő a géphez, nem volt túl sok ideje a játékkal való szórakozásra – a Metroid demói fizikai képtelenség volt például végjátékot, mert jóval tovább tartott volna, mint az idő, melyet egy személyre szabtak. Rengeteg kritika érte a céget, amiért a fő szereplőket – bűntök a gyakorlatba áthelyezni (ergo hiába akartak mindenkihez szólni, ha a show alatt azok az emberek nem bírták kipróbálni a gépet, akik lelkesedés híján nem akartak öröklet sorba állni...) –

A **Red Steel** is rivaldafényben tűndöklött, szinte egyedülként a third-party fejlesztések közül. A játékról az előző számnak hírvirágában már beszámoltunk, a show alatt azonban játszható verzióban tette tiszteletet. Ami bizonyos: az irányítással nem nagyon lesznek problémák, és bár az érdeklődőket bűntök

lenése [személyes megjegyzés: úgy tűnik, hogy a gép eme effektjeit könnyedén kipróbálni magából, mert szinte minden cím eme grafikai bónuszokkal tünik „lábbéne”, mint „jelenlegi generációs társai.”]

Samus is back – a **Metroid Prime 3: Corruption** szintén már megjelenéskor elérhető lesz számunkra, ami negyzer hír a sorozat rajongói számára. A fejlesztők elvetették a második részre jellemző Dark / Light koncepciót, több választható bolygót, újra használható röntgen-vissér és titkok tömegeit ígéri. A játszható verzió grafikája észrevehetően túlta át a „játékot a „gyönyörűbb mint eddig” kategóriába – már többször emlegett különleges effektusok itt is megfigyelhetők, mindezt egy nagy terepet kezelő, akadózás mentes motorral tessék elképzelni. Reméljük haladnak a srácok, minden esélyük megvan rá, hogy a játékok tényleg nyitósírn maradjon.

első benyomások egy korrek grafikájú, élvezetes játékmenetű stufát sejtettek, a negatívum az volt, hogy csupán a háromféle előre scriptelt mozdulattal hozhatjuk elő Wii irányítónkkal. Magyarul korántsem volt meg a beharagrozott szabadság, ezt pedig ebben a formában bármilyen kontrollér segítségével meg lehetett volna oldani. Sajnos, a megjelenésig még rengeteg idő van, remélhetőleg a scriptelt felváltók majd új igazi mozdulatunkat ténylegesen követő támadások.

Jön a **Super Smash Bros. Brawl** – a játék nem változtat a már bevált taktikán, még mindig az N legnagyobb franchise szereplőit erőszakkal benne össze, új belepő a páncél nélküli Samus, vagy Wario – de nem kisebb személyiség is részt vesz a küzdelemben, mint maga Solid Snake. A játék trailere lent van a 576-hu-n, már csak az utóbbi szereplő miatt is megéri ellátogatni az oldalra, és megtekinteni az óminózus bemutatót.



Project H.A.M.M.E.R.



Mario Bros.



Phantom Hourglass

mesterséges intelligencia fogadta, kezdesnek mindenben pozitív élmények születtek a játékkal kapcsolatban. Grafikailag is megállja a helyét, kiemelendő a nedves falai tükrözése, vagy éppen a lűz- és füstfeltek. A játéka Wii elrajtolasokor [mely volamikor az év utolsó hónapjaiban lesz esedékes] már elérhető lesz számunkra.

Super Mario Galaxy. Ha minden igaz, ez volt a Mario 128, melynek anno még GameCube-ra kellett volna kijönnie – nos, ez nem történt meg, a játék a Wii megjelenése utáni fél évben lesz kapható. A feladatok még mindig ugyanazok, érmeiket és csillagokat gyűjtögetünk, ezúttal az űben száguldozva, kőbolygókról kőbolygókra haladva, a gravitációval játszva. Az irányítás megújult, a mozdulatok nem, úgyhogy sok ismerős elem lesz azok számarok, akik a várossípok vízvezeték-szerelővel kelnek és fekszenek nap mint nap. A játék egyébként kifejezetten szép, felülnő lett a bumpmapping és a látványosan tükröződő felületek megje-

Excite Truck: a kötelező versenyzős játék. A Wii kontrollérnek képességeit fajtalmoson egyszerű módon használhatjuk, elegendő kézbe venni hozzá az irányítót, és vízszintesen tartani – mostantól kezdve ez a kormány, autunkat a kormány balra/jobbra kerekével irányíthatjuk, ahogyan tektük ezt – téveben látható autókkal, gyermekkorunkban, azzal a kivétellel, hogy most TÉNYLEG hallgatnak majd ránk a járművek. Az Excite Truck megfelelően gyors játékmenetet nyújt, kifejezetten kellemes megjelenítés mellett, tehát szintén egy ígértes darabról van szó.

Jöjjen a másik két bejelentett Nintendo fejlesztés. Az első **Disaster** névre hallgat, és a rövidke videóban egy kitoró vulkán és egy támadó szököár volt látható – természetesen – más, mint a felülés lesz legfontosabb feladatunk. [A Disaster a Nintendo adja ki, a fejlesztő a Xenosaga-szeriért felelős Monolith Soft]. A másik újonnan bejelentett játék a **Project H.A.M.M.E.R.** volt, amivel már játszani is lehetett: az

Van egy játék, mely remekül demonstrálta anno a DS erejét – most ugyanezt készült a Wii-vel is, igen, a **WarriorWare**-ról van szó, a játékról mely inkább nevezhető abszurd minijátékok gyűjteményének – a grafika még mindig funkcionális, a játékmenet még mindig pörgős – minden bizonnyal elszarazkodik majd. A kérdés csak az, hogy ami egy handhelen vonzó játéktípus, mennyire jön be egy asztali gépre készült cím esetén?

Wii Sports – a stuf, amellyel eddig nem játszó célközönséghez szeretnénk eljutni. A csomag három címet tartalmaz majd, melyeknek közös jellemzője, hogy minimalista, az animekben és mangákban fellelhető super-deformed karakterek szerepelnek benne, magyarul szölvő az egyedi megjelenítés funkcionális. A lényeg a három sportágban van, amelyek a következők: tenisz, baseball, golf.

Meg kell említeni, hogy a **Necro-Nesia** névre hallgató horror, és egy cel-shaded grafikájú **Fire Emblem** játék is bemutatásra került, sajnos ezekből nem





volt játszható verzió, csupán a konferencia alatt láthatuk őket pár másodpercre.

Jöjjen a DS! Mint azt már említettük, a handheld konzol tulajdonságainak nincs okuk az aggodalomra, gépek remek támogatottsággal rendelkeznek – kezdjük el-
ször a **New Super Mario Bros.**-szal, amely a show után pár nappal már meg is jelent a tengerentúlon. A játék 3D grafikát használ, de maradt a jó öreg két dimenziós játékménél, több lucatnyi teljesen új pályával, új átalakításokkal – instant klasszikus van születőben.

A DS kap egy saját Zeldát, mely **Phantom Hourglass** névre hallgat, és grafikaig tökéletesen követi a Wind Waker által elképzelt univerzalt. És bár a nézetünk kissé döntött, már-már izometrikus, a játék így is remekül néz ki, főleg a tengeri részek, amelyek mint-

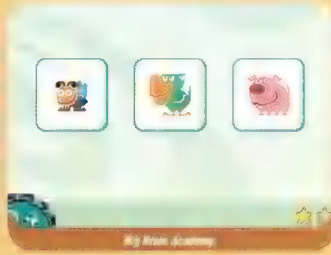
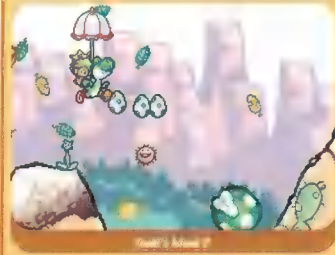
ségek zenéjével érkezett, mint pl. ■ ■ ■ Asian Kun-Fu Generation – kíváncsian várjuk, hogy a lokalizált angol nyelvű változat milyen nótákat tartalmaz majd.

Azok, akik emlékeznek a SNES kései platformerére, most elégedetten dörzsölhetik tenyerüket – érkezik a folytatás, **Yoshi's Island 2** címmel. Az alapkoncept új változatlan: Yoshi tojásokat teremt, ellenfelei le- nyelheti, majd azokból tojásokat készít. Ezek használ-
tával lávadagol léphet fel, vagy kapcsolatokat aktívál-
hat. A dinó nagyobbab ugrik, mint Mario, és arra is ké-
pes, hogy egy darabig a levegőben kalimpáljon. Amennyiben eltalálnak minket az ellenfeleink, ■ ártal-
on gyermek lezuhan vállunkról, és lebegni kezd- ■
óra pedig kegyetlen. Most jön a csavar: az új epizó-
d nem csak Baby Mario választható, hanem példán-
ok acát, a magas helyekre minket eljuttatni képes
Baby Peach, vagy a rohamozással megoldó Baby Don-

féle láblás vagy kártyás játékok játszhatunk, akár töl-
ben is – azoknak ajánlott, akik már többször vesztek-
el mindenükk a bűnös szerencsejátékokkal való kacér-
kodás során.

A **Custom Robo** aréna nem tér el a GameCube-os eredeti által kiszabott irányvonalat; állítsd össze robo-
todd a magadnak összerakható darabok közül, majd ereszd őt meg a arénába. Ott pedig akár gép, akár humán játékos irányította robot ellen kell küz-
dened. A játék ■ idei év végén jelenik meg.

Pokémonjaink is készen állnak a harcra: a **Poke-
mon Mystery Dungeon: Blue/Red Rescue
Team** (GBA illetve DS) egy dungeon-orientál-
t szerpjáték lesz, ■ szokásos lüningolható pokémo-
nokkal, begyűjthető ritkaságokkal – érdekesség, hogy itt ■ két „összeillő” rész nem egy konzolon kap-
ható, hiszen egyikük DS, míg másikuk GBA cím.



ha egy az egyben ■ GC inkarnációból ugrottak volna a DS képernyőire. A játék természetesen aktívan hasz-
nálja az érintőképernyőt. A játékménél tekintve ez az epizód a dungeonokhoz koncentrált, az eddigiek-
hez hasonló módon különböző fejtráket kínálva, me-
lyek időről-időre megnehezítik majd dolganat – hogy a Resident Evil Nemesishez hasonló szörnyekről ne is beszéljünk, melyeket legfeljebb ideiglenesen koptathat-
juk le, de kis idő elteltével újra és újra próbálkozni fog-
nak.

Jöjjen egy kis elvont stuff, mégpedig az **Elite Beat
Agents** névre hallgató darab. Ez egy furcsa és absz-
zurd zeneti ügyességi játék, ahol a történet a követke-
ző: az iskolában mindig vannak tanuló, akik nem bir-
nak egy akadályon túllépni, vagy akkor feltesztelni, amikor igazán szükség van rájuk. Ekkor övünk képe
mi, akik egy (remélhetően) kellemes produkcióval éle-
tet lehelünk a delikvensbe, aki ezáltal újult erővel veti
bele magát a munkába. A játék japánban olyan híres-

key Kong ■ ■ ■ szereplők változtatásával egészen új
távolok nyílnak majd meg előttünk.

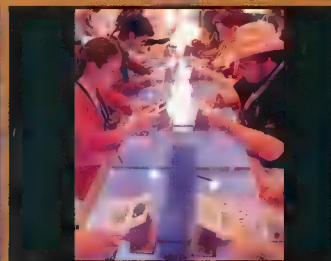
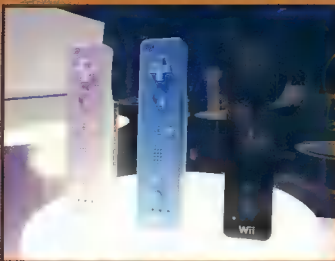
A Rare első DS-es projektje: a Nintendo 64-en klasszikusú vált **Diddy Kong Racing** felújítása ér-
kezik majd a hardozható konzolra, a Mario Kart DS-
hez hasonlóan klasszikus és új pályákkal egyaránt, ■
valamelyest felpiszkált grafika mellé pedig – mondhat-
juk, hogy természetesen – Wi-Fi multiplayer lehetősége
jár. Itt ■ ■ ■ előbb említett játék első igazi frónvételöje, az
összecsopások hamarosan kezdetét veszi.

A „gondolkozzunk ■ csak játszodozzunk” vonalat új-
jában három címmel igyekeznék megerősíteni Ninten-
dők, a három cím pedig ■ **Big Brain Academy**, amely
segítségünkre lesz felmérni képességeinket, ■
Sudoku Gridmaster, mely a klasszikus ám csak
nemrég újra felfedezett fejtrák gyűjteményes kiadása
lesz. Végül a **Clubhouse Games** (kilóg a sorból, hisz
nem agytorna, de nem is klasszikus értelemben
vett konzoljáték), amelynek segítségével több mint 20

Mindketten szeptember 18.-án jelennek meg a legfi-
atalabb kontinensen.

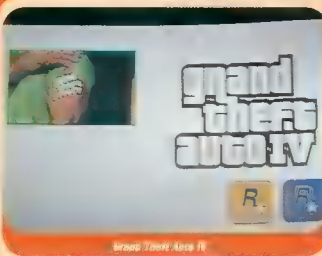
Végezhül szintén egy klasszikus: **Star Fox Com-
mand**. A játék végre nem tér el az eredeti koncepció-
tól: kékeny legi összecsapásokra kell számítani, ■
megszakott hangulattal. A darab az N64-es inkarná-
ció grafikáját örökölle, sajnos a lerep tárgyak számá-
ban erős visszaesés vehető észre, de ezen még van
idejük javítani. A játék természetesen használja a DS
érintőképernyőjét ■ a rajongóknak ■ kell sokáig
várniuk, ■ a darab is szeptemberben érkezik.

Csak a show után tűnt fel, hogy léteznék, ugyanis a N-
tendo standról teljesen hiányoztak a GameCube proje-
tek, név szerint a **Super Paper Mario** (a szerepjáték
irányvonalat tovább hardozó roppant ígértes és cse-
léd-
dó grafikájú játék, ■ Nintendo egyik utolsó dobása
a gépre), és a DK Bang Blast, mely egy különös verseny-
játék ■ Donkey Kong sorozat fűzősével ■ a Pano által fej-
lesztett játék megjelenése valamikor a télén lesz esedékes.





576 EDUNZOL



Grand Theft Auto IV



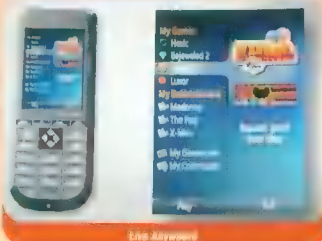
Halo 3



Forza Motorsport 2

A Microsoft két konkurensétől előlérő teljes magabiztossággal, a lehető legnagyobb árkérettel az exportra, hogy a riválisok beszámolóit meghallgatta az utolsó konferencián estéjén megtörtént beszámolójukat az Xbox 360 jelenéről és jövőjéről. Bár nem tudni miért, de Peter Moore uraság bő fél órával a bejelentett start előtt kezdett bele a monológokába, ráadásul a netes közösség kizárásával – pedig nem volt okuk szégyenkezni. Igaz, utóbbi megállapítás miatt fedi lejjebb a valóságot, a Microsoft ugyanis prezentálta az „interaktív E3” formabontó koncepcióját – az elhangzott újdonságokkal egy időben került fel a Live-ra az adott trailer vagy demó!

Mivel a cég már tavaly ténylegesen belépett a következő generációs konzolok háborújába, így lényegében most is a hardverre, hanem annak támogatására összpontosított:



Live Anywhere



Halo 3



Forza Motorsport 2

tek, elsősorban az ipar többi részvevője ellen legnagyobb fegyvertényi képviselő Live komponens csapásirányát és fejlődési útját vázolták fel. Kritikus fontosságot az online szekció folyamatok fejlesztése, mely több rétegen zajlik. Az elkészülő népszerűségnek örvendő Xbox Live Arcade az előkeltebb hónapokban hirtelenlétet retro csomagokkal gazdagodik – a támogatott cégek listáján olyan prominens kiadók szerepelnek, mint a Konami, a Namco, a Midway, a SEGA: a már bejelentett címek között szerepel a klasszikus Contra, hamarosan végre teljes multiplayer támogatással megjelenik a Street Fighter II, beköszön a Pac-Man, a Dig Dug, a Galaga... a sor szinte a végtelenségig folytatható. A redmondai srácok nem titkolják a homebrew community-t (gyk.: garázsfejlesztés) is támogatni szeretnék, új disztribúciós csatornákat kínálva a Live Marketplace-i. Utóbbi funkció szintén jelentős frissítéssel gazdagodik, a mikrotranszaksió csoportja újabb termékekre veti ki hálóját, így hamarosan megvalósulhat bizonyos zenei anyagok megvásárlása is. Tetsuya Mizuguchi maestro a PSP-n elkészítendő sikert aratott Lumines-t is

képezi. Gates úrri rögtön be is mutatja a koncepciót működés közben – a Vista üzletés felületén szemlélő saját Live profilját, statisztikákat böngész, látja, hogy a szolgáltatás fejlesztéséért felelős Major Nelson online van, rákattintva bármikor – hamarosan videó kapcsolat keresztlátás – kommunikálhat vele, vagy ha épp távol van, üzeneteket hagyhat neki. A Microsoft itt áll meg, a további hozandókat eszközön futó Windows Mobile is részese! Frissítésből, ráadásul rohamtempóban haladó technikai fejlődésüknek hála lehetővé vált a teljes multiplatform használat. Példa: a központi profilnak háló a felhasználó bekapcsolja mobiltelefonját és bejelentkezik a Live-ra, játszik majd Arcade valamelyik címével majd kilép – hazaérve bekapcsolja Xbox 360-ját és onnan folytathatja, ahol abbahagyta. Nagy hasonlóságot mutat ez a Sony már működő PS2-PSP kommunikációjával, csak itt nagyobb léptéken sikerült megvalósítani. Egyékes kezelőfelület, barátlista, gamertag és profil: Live Anywhere.

HD-DVD lejátszó – a több hónapja keringő bakelit megvalósul, a Microsoft valóban beszáll a formátumhá-

el onnan (ha kicsit utánaszámolunk, akkor HD DVD kiegészítővel a PS3 pont ott van a tekintetében, ahonnan az alapból Blu-ray-jel induló PS3).

Erőteljes third party támogatást élvez az X360, sőt, a Microsoft teljes erőbedobással azon van, hogy végre hívás, exkluzív címeket szerezzen be. A színpadon ismét Peter Moore, aki sokat sejtetve felhívja ingujját, ahol ott virít az emlékeztető HALO 2 letöltés! („Azí hitték nem igazi mi?”), majd a másikat is, ahol egy új szerzemény figyel – **Grand Theft Auto IV**, október 16. A netes reakciók elköpészték, a GTA rajongótábor egy személyek emlegeti Moore felmenőit, 10 perc elteltével azonban szertefoszlik az exkluzivitás illúziója: a GTA sorozat újból sorozámozott, negyedik epizódja párhuzamosan készül PS3-re és X360-ra, szimulán megjelenéssel számoltunk, Európában október 19-én ennek ellenére komoly előrelépés az Xbox 1-es GTA kálváriához képest. Kizárólagos X360 megjelenést élvező produktum azért adott, a Remedy báduletlen hangulatoknak ígérkező, roppant titokzatos Alan Wake-jéről lekapott a PS3 cím-



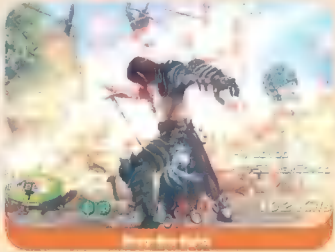


ke, a Lionhead pár héttel ezelőtti bekelezésének háló a Fable folytatása sincs veszélyben, a Shadowrun szintű egy a kategóriát erősíti – ideje rátérnünk a játékokra.

HALO 3 – igen, a Bungie kulikus sorozata trilógiává bővül, ■ záró epizód ott volt az E3-on, ■ fejlesztés korai stáza miatt azonban csak egy alig két és fél perces kedvcsinálóval képviselte magát. A látokat ■ illetékesek szerint a játék motorja által kerültek kipróbálásra (igen, ezt már hallottuk párszor...), a végeredmény még ho nem is földbeágyazódó, de impresszív. Kihall, szájára poros tő, romba dől épületek, sziklaid felszín – Master Chief nyugodtan sétál. A történet során MC a Föld számos pontján megfordul majd, mely időkben a Covenant in pozíciójának áldozatát esett – a dolgot bonyolítja, hogy Afrika sivatagának mélyén valami titkosított Forerunner találmány leledzik (az a bizonyos ARC, amiről a HALO 2-

zió elképesztő kiforrottságról árulkodik), ■ programhi- ba, ■ minimális szaggatás sem volt rajta megfigyelhető, ráadásul pár szingli pálya mellett komoly multiplayer bemutatást is tartott, melyben pár érdekes funkció is fel- lükt. Először is itt van ■ környezeti függő funkcióval rendelkező A gomb, mellyel gyakorlatilag minden esz- köz, gép és egyéb tárgy mozgásba hozható, alkalmaz- ható, felvehető. Bevezetés került ■ csapatháts felgy- gyításának lehetősége, a földre küldött delikvenst ne- ríti el azonnal a hálót, amelyben a képmény megje- lenés kis vörös ikon jelenléte alatt valóki injekciós tű szű- belé, így rögtön harcra későbbé válik – ■ legerősebbé új- dandó azonban mégis ■ fegyver töltése alatt megjelen- csik, melyet a megfelelő pontján eltalálva felgyorsul a procedura, a következő tárból kiszabaduló golyók pedig ■ normál értéket duplájával sebeznek. Grahitikailag nem fejlődött túl sokat a GoW, igaz, erre nem is volt szükség-

Ennél már jóval érdekesebb volt a **Blue Dragon**, mely már fejlesztője okán is figyelemre méltó: a Chrona Trig- ger fejlesztő Mishtwalker igazán kitelt magától. A zört ajtók- mögött prezentált verzió lehet a kulcs a japán piac sze- véhez. Az általa bemutatott világot 10 esztendővel eze- lőtt egy titkosztas lila felhő lepte el, mely hatalmas káoszt ho- zott magával – ■ jäték itt veszi kezdetét, a főhős, Szu szű- lőfaluja szívében. A történetet tovább nem esetenek, a hangulsi ezúttal a külőre és a mechanikára összponto- sul. A designer feladatokkal ellátó Akira Toriyama 3. karak- terei hihetetlen részletességgel és élettel kerültek átültet- re ■ három dimenziós térbe – ■ napszerű csill-shaded megjelenítés helyett ezt választó művészek csoportja elké- pesztő munkát végzett. A karakterekből csak úgy sugárzik az élet, érzelmeik könnyen leolvashatók az arcukról, moz- gások elképesztően kecses és finom, a környezeti pedig keliképpen kidolgozott és hangulatos. Sajnos a fősztát



ben szó esett), mely képes lehet egyszer ■ mindenkorra el- dönteni ■ háborút. A fejlesztés közelében ■ HALO 2 be- fejezése után kezdődött, a trailer körülbelül a játék hor- madában szereplő helyszínről származott. A motor alap- os frissítésen ment át, kapott egy érdekes geometriai al- rendszert, jelentős előrelépést tett az egyedi fényforrások kezelésében, az új particle szisztéma pedig sokkal látvá- nyosabb részecskeeffektusokat képes a képernyőre veti- ni. Többet agyolgat nem tudunk ■ a kidőti feladatokkal el- látó MS Game Studios mindenképp ki szeretné hozni még 2007-ben, de év végére minden bizonnyal már ■ piacon lesz.

Tiszteletét tette a **Fable 2** és a **Forza Motorsport 2** is – mindkettő rövid, bevallottan renderelt trailer formá- ban, így következtetéseket nem vonnánk le belőlük: Moly- neux remélhetőleg ezúttal kissé nagyobb felelősséggel igérget, a Forza pedig maradjon legalább olyan jó, mint első alkalommal.

Ismét volt **Gears of War**. Az Epic Games a fejlesztés végső fázisába ért, a showfloorra is kipakolt demo ver-

ge: az U3 motornak háló még mindig pokolian szép, el- sem merjük képzelni, hogy mit várhatunk ettől a techni- kától pár esztendő múlva. A GoW mindenesetre kitűnő, kötelező X360 vételnél látszik – valamikor ősszel esélyes a megjelenése.

Immáron végleges formájában tűnt fel a Tetsuya Mizu- ghi nevével fémjelzett **Ninety-Nine Nights**. A Japán- ban és Koreában már kiadott hack'n slash látványos, ám borzalomra egyszerű Dynasty Warriors klónnak tűnik. A szakdós, klisékben bővelkedő sztori, az egy kaptafára készült ellentételek, a villámgyorsan monotonná váló küz- delmek és a sovány kombórendszer nem épp ■ mű po- zítív vonulatot erősítik. Ennek ellenére a látokat és hallottak alapján mégis érdemes volt vele pár percet eltölteni, hi- szen ■ design pazar, poligonokból és speciális elemek- ben bővelkedett ■ vizuális mozaik, ■ játékmene- te pedig egy kis taktikai részt is sikerült becsompsztani a szöveté- ges csapatok minimális irányításával. Az Egyesült Álla- mokba augusztus elsőjén érkezik, hozzánk várhatóan pár nappal később.

képező RPG vonulatot még mindig homály fed, így csak tippelhetünk, hogy milyen végeredményre számíthatunk: sajnos a várakozás még sokáig fog tartani, bár év végén Japánban már megjelenik, hozzánk legkorábban csak valamikor 2007 őszén érkezhethet. Várjuk.

Mass Effect – a jäték, amiért rohannánk X360-at ven- ni. A BioWare sci-fi környezetbe ágyazott akció-RPG-je talán annyira várt produkció, mint maga a HALO 3: nem véletlenül, ■ csapát már egy életre elengedő klasszikus- t tett le az asztalra és (legnagyobb szerencsénkre) úgy tū- nik, egyhamar nem akarnak leállni ezzel a jó szokasuk- kal. 23. század, nagyméretű galaktikus felfedezés, vi- szonylag stabil kapcsolat az emberek és más idegen fajok között – ez lenne az alapfeladat. A játékos Shepard pa- rancsok borbéba bújik, aki a Specter úgynevezett prominens tagja, legfőbb feladata pedig a galaktikus béke fenntar- tása és védelme, mely különösen aktuális, mivel szakadár csoportok épp azon vannak, hogy ■ egész univerzumot magába omlasztó háborút robbantassanak ki. A demon- stráció a durván 50 kilométer hosszúságú Citadel üröllo-



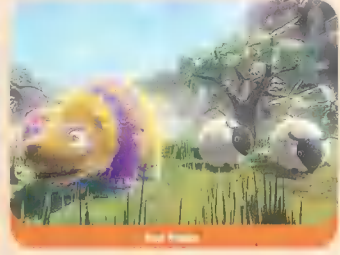


máson vette kezdetét a fűhős kusztomizációjával: ■ külön maximális átszabása mellett a megosztott képességek és tulajdonságok elosztása következett, míg végül kezdetét vette a tényleges játék. A Mass Effect elkészítő, egy élő, lélegző világot tár fel, karakteres, egyedi NPC-k tömegével, több szálon futó cselekménnyel, választható dialógusokkal: Shepard bizonyos pontokon eldöntheti, hogy milyen módon próbálja szóra bírni a kiszemelt áldozat - kellektőrában szerepel a megfélemlítés, ■ felvezetés, vagy a trükkös beszédformák. A program gerincét a bolygók közötti utazás képviseli: hősünk szinte bármely planétára leszállhat, felfedezheti azt és megoldhatja annak feladványait. A harc valós időben zajlik, a csapatban maximálisan három karakter foglalhat helyet, a nézőpontból adódóan valahogy úgy zajlik az egész, mintha ■ Resi 4-et az SW: Kotorral hasonlítoták volna. Mondanunk sem kell, a Mass Effect pokolian szép, messze a leg-

Real Time Worlds ex-Rockstar / DMA alkalmazottakból áll, így rendelkeznek némi tapasztalattal az elképzelést illetően. Az expón kipróbálható formában is bemutatják azt, min dolgoztak az elmúlt hónapokban. Az egész borzalomnak hasonlít az alapot szolgáló klasszikusra, ám a szituáción csavartak egy kicsit: az urbánus környezet maradt, a főhőst azonban egy emberfeletti képességekkel rendelkező hőszerző csereként. Képességei képregény szereplőkéhez vethetnek, képes hűtőszekrénybe ugrálni, nehéz tárgyakat felemelni és elhajlítani, valamint brutálisan harcolni, akár közelből, vagy távolsági fegyverekkel. A szabadon bejárható világ nem változott, a kiterjedt misszióstruktúra mögött az élelmezési igények szerint egy korrek történet áll. A képregényesre vett megjelenítés jól passzol az alaphelyzethez, ráadásul a masszív, hatalmas méretű bejárható terepet folyamatos, látványos látással, már jelenlegi állapotában is hiba nélkül jeleníti meg ■ játék alatt duruzsoló motor. Sajnos a koope-

használat támogatva, mely bár kissé soványkán tűnik, rendelkezik azzal ■ alánnyal, hogy ■ Xbox 360 és a PC felhasználók megküzdhessenek egymással. Pant ezért a konzolok változat kisebb kompromisszumokat kénytelen kötni az irányítás terén, hogy a kontrollerről adódó hátrány ne legyen olyan szembetűnő. Megjelenési időpont? 2007 első traktusa. [Eljji, Shadowrun. Számomra ■ E3 legnagyobb csalódása volt. Annyi, de annyi potenciál rejlik a témában: lehetett volna belőle MMO, vagy egyedi hangulatú Role-Counter-Strike klón, és annak is csúnyácska? Miért, Microsoft, miért?! - liquid]

■ És végül, Viva Pinata! A Rare kicipelte a jelenleg egyetlen futó, bejelentett X360 projektjét, melyet egy külön dizájn sároknak mutatnak be az érdeklődőknek. Bejelentése óta szinte semmit sem változott, érdekes témaválasztású, élet-lett sem a Animal Crossing - Tagoatöki klón, középpontban



látványosabb X360 produktum - kár, hogy legjobb esetben is csak ez év végén, de inkább jövő tavasszal tehetjük rá a mancsainkat.

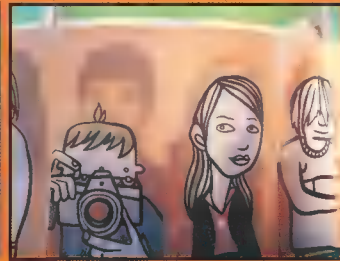
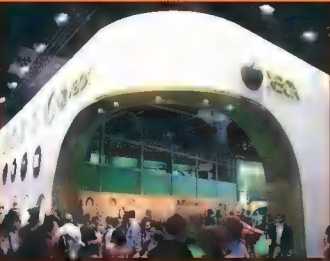
Too Human - az E3 talán legnagyobb csalódása. A Silicon Nights szinte minden platformot megjár, tavaly végül X360-ra költözött játéka akciódúsabb, mint a cég eddigi felhazartalanok bármely tagja, de jócskán elmarad attól, amire számítottunk az előzetes képek és videó anyagok látán. A dinamikus kamera szinte használhatatlan, madártávlatból mutatja a tájat, néha pedig önkényesen elköszöl, egyesenes fel a plafonra, így biztosítva, hogy az ég világán semmit se lássunk és közben még el is patkoljunk. Az ellenfelek mozgása borzalmas, kinézetük silány és ötletellen, főhősünk elnagyolt, ellenben a táj teljesítés - árhatetlen az a kétségessé, a Too Human túl régóta készül, túl sokszor változt platformot és most úgy látjuk túl sokat akar magára vállalni: reméljük, hogy ■ az összkép csak a kiállított verzió elmaradottságának tudható be, év végére pedig sikerül helyrehozni a dolgot. Újabb GTA klón ■ látványon - a **Crackdown** fejlesztő

ratív multiplayer opció nem került görccs alá, de a látottak pont eléggé bizonyítottak ahhoz, hogy a 2007-re datált megjelenés kibővíti.

Bő három év után a FASA Studio is előbűti rejtekből, ráadásul mindjárt egy ingyencsúggal - a **Shadowrun** runnapság igencsak elhanyagolt világ, egy kezűnkön meg tudnánk számolni az elmúlt tíz év videójátékait, ami a kiváló fantasztikus hűtő világát dolgozta volna fel. A megközelítés érdekes, a Live Anywhere koncepció nyomdokain haladó játék az FPS-t választotta stílusul. A demóverzióban két faj, az emberek és a tündék szerepeket (elérő külsővel, képességekkel és harciutakkal), de még számos egyéb kreatúra vár arra, hogy lerántásuk róluk a lépi. A fegyverek igen széles palettán mozognak, ■ kard mellett könnyedén megfér a távcsöves puská, sőt, még a magias is: utóbbi elképesztő potenciálját, a körökért kapott pénzüsség különleges képességekre váltható, láthatunk többek között falon való átlátást, telepörtölést és ideiglenes láthatatlanságot biztosító skillt. Nem titkolom multiplayer játéknak szánja a Microsoft, maximálisan 16 fel-

■ „pinatákkal”, azok nevelésével és fenntartásával, az ezekre vadászó ragadozó lényekkel, ■ keret gondozó, felbérlelt munkásokkal. A VP erősen épít az Xbox Live-ra, ■ játékosok ajándékozhatnak egymásnak, ezen ■ csatornán ki is babrálnak az ellenfelekkel: a nem kívánt, beteg vagy rossz lények is küldözgethetők, ferőtűzt vagy egyéb problémát okozva ezzel. A Rare a Marketplace-ből is merít, addicionális tárgyak és állatok vásárolhatók ■ piacon keresztül. A VP még mindig szép, színes-szagos és az igények szerint az ifjabb közönséget is képes lezser elvarázsolni egyszerű, intuitív irányítással: ideális karcsosnyáj ajándéknak tűnik.

Nos, ennyi lenne - kétség kívül a Microsoft nyújtotta a legmeggyőzősebb teljesítményt, az X360 jól halad (kivéve Japánban ugye), lassan de biztosan sikerül nagyobb okküzív címekre szert tenni, a jövőbeni támogatás így biztosított ■, a Live Anywhere pedig érdekes lehetőségeket rejt magában: megvárjuk, sikerül-e kiaknázni. X360: Igen, megcsináltuk!





NHL 2K7



NBA 2K7



College Hoops 2K7

A cég E3-as kiálata nem mondható örületesnek, több tucat licenclátó helyett inkább kevés, de minőségi címre összpontosítottak. (Azért természetesen nem volt hiány a képregény-adaptációkból sem, melyek közt akad egy-két nagyon ígéretes cím is: The Darkness, például). A legjobban a The Prey-t szerették volna kipróbálni, ám ok nélkül, tessék szépen tovább olvasni a beszámoló megtekintéséhez.

Elsőként nézzük a sportjátékaikat, melyekből három tette tiszteletét a show alatt.

Az NHL 2K7 bemutatását a rajongók részéről erős izgalom övezte – mindenki arra kíváncsi, hogy ezáltal is egy tuningolt Xbox verziót kapnak-e majd azok, akik beruháznak az X360-as portra. Szerencsére az idei NHL játékkal nem ez lesz a helyzet, a show alatt ki-



NHL 2K7



NBA 2K7



College Hoops 2K7

próbálható verzió jelentős mértékben különbözött a „kistestvérre” szánt változattól. Nézzük tehát, maga a játék mennyit változott a tavalyi epizóddhoz képest. Az egyik izgalmas újítás megengedi a játékosnak, hogy amennyiben az ellenfél játékosai szűrőjű túl sok gondot okoz neki, az kijelölve játékosainak sokkal jobban koncentrálnak majd arra, hogy neki minél több bűzszerűséget okozzanak – magyarul rá összpontosíthatjuk csapatunk figyelmét. Természetesen ezt a feature-t a gép is előzetesen alkalmazza majd, nem kevés izgalmat csempészve az összecsapásokba. A másik érdekes újítás is egy ehhez hasonló rendszer bevezetését ígéri, csak éppen a csapatok színein. Ha például egy másik klub több szezonon keresztül izgalmas csatározásunk végén válogatja mindig elgyengült minket, akkor az egyik fő riválusunkká válhat. Ez azt jelenti, hogy amennyiben sikerül legyőznünk őt, a csapatszellem is pozitív irányba módosul – de az ígéretek szerint nem ez lesz a egyetlen bő-

lényeges elem remekbeszabott megvalósítása. Az egyik természetesen a nézőtér megvalósítása, a három dimenziós nézők sokkal szebben animáltak (és szebben is néznek ki) mint legutóbb, és ez egy nagyon fontos hangulatszóval tényező. Maga a játéktér is hasonlóan szembeálló fejlődésen ment keresztül, az évről-évre szebben tűkröződő padló is kezd közvetítésekhez hasonló látványt nyújtani. A kamera sokkal dinamikusabb lett – szabadon rákérített az akcióra, ha éppen valami nagyon izgalmas vagy fontos esemény történik, és utána szépen ki is zoomol, annak rendje és módja szerint. Továbbá figyelembe a karakterek modelljeit, lengedező ruhák, valódiabbak tűnő haj – lassan, de biztosan haladunk a következő generáció iránti elvárások teljesítésének irányába. A licenclátó klubokat és kupákat felvonultató játékból a hírességek azonnal felismerhetőek voltak, ennél nagyobb dicsőret nem nagyon illehet meg egy játékokat.

Remélhetőleg a következő évi verziót az NBA 2K7-hez hasonlóan komolyabban vesszük majd, és figyelembe vesszük a célplatform képességeit.

A The Darkness egy népszerű amerikai képregénysorozat, a Spawn nyomdokait – magyarul adott a „átlagos bűnöző / kalóza szuperképességeket kap, hogy küzdjön a gonosz őrülnek / pokolfajzatok / angyalok ellen” történelvezetés. A játékok a svéd illetőségű Starbreeze fejlesztésű, és PS3, illetve X360 platformokra készülődik, és az E3 alatt zárt ajtók mögött mutatták a szerencsés keveseknek. A bemutatott demóban figyelemreméltó részletességgel voltak ábrázolva a karakterek, a motion-capture technológia alkalmazásával igazán apró arcmozgások is felismerhetők voltak. Főhősünk lányszerű lényeket idézhet meg – ezt a játék során is megtehetjük, a sötétségéből nyert erőnkkel pillanatok alatt rendeztük le a ránk társ rendőrokat. Ahogy beindul a harc, agresszióval telített összecsúszástunk so-





The Darkness



The Darkness



Prey

rán repkedtek a testek, főhőünk autókat hajigált, helikoptereket rabbantott fel – nagyüzemi akcióról van tehát szó, kompromisszumok nélkül. Nem csak a mozgás animációja van rendben, hanem úgy ámblokk az egész megjelenés: éles textúrák, szépen világító zseblámpák és megfelelő árnyékok jellemzik a programot – mely elemek rendkívül fontosak egy jórészt éjjeli játszódó játékokban. A demo során feltűnően buza mesterseges intelligencián még javítaniuk kell, és akkor semmi akadálya nem lesz annak, hogy egy remek játékkal szórakozzunk – melynek megjelenése valamikor az idei év során lesz esedékes.

A cég legfejlettebb fejlesztése a **Prey** volt, mely több gépen volt kiállítva játszható verzióban. A történet szerint egy indián alakítunk, aki felveszi a harcot az idegen invázióval. Nagyat csodálat azonban az, aki

ugyanis Soul Reaver módjára kell túlvilági szellemek fogdosásával spirituális energiákat a csúcsra juttatni, hogy visszatérhessünk az élők közé. Ha már a halálról esik szó, jöjjön még egy érdekesség: ■ szokásos kanyar / közepes / nehéz nehézségi fokozatokat ■ kukába hajthatók, egy intelligens rendszert beleépítve a The Darkness-be, minek során folyamatosan kitérítelik teljesítményüket: ha nagyon jók vagyunk, az ellenfelek is bekenéménylenek (mind számukat, mind viselkedésüket tekintve), ha pedig gyengén játszunk, ők sem veszik túl komolyan szerepüket. A végleges változatban komolyabb fejtorok is helyet kapnak majd, nem lesz tehát elég a remek célzás – az egyenként is használnunk kell majd, a labirintus módjára felépített játékok néhol igen komoly tájékozódási képességeket is igényelhet. A játékok a Doom 3 motorjának erősen felupirozott változa-

átvekedni magukat a különféle – gyorsan elhaladó – ellenfeleken, míg a másik szinten egy motorral kellett versenyeznünk, és természetesen fegyvereket, power-upokat aktívan használva járhattunk egyről a kettőre. Muszáj megemlítenünk a limitált módon bár, de pusztítható objektumokkal megszórta környezetet, és a megfelelően teljesítő, de semmi különlegességet nem nyújtó stílus megjelenését. A megjelenés bá egy év múlva, 2007 februárjában lesz esedékes, rengeteg ideje van tehát a fejlesztőknek (a brit Climax all a projekt mögött), hogy fókuszálják gyermekeiket.

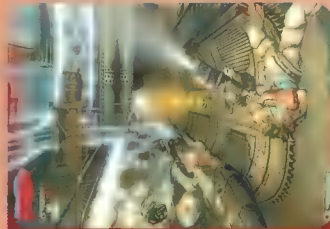
Family Guy: a perverz és szatirikus humorral megáldott rajzfilmsorozat a High Voltage játékok, akik a legutolsó Lewitté Suit Larry játékok is térsébe kerültek – úgy tűnik tehát, hogy megfelelő kezelve került a sorozat konzolra való áttértelemzése. A kaland elemekkel



The Darkness



Prey



Prey

ez alapján nem vár semmi izgalmasat a játéktól – az elmúlt évek legnagyobb meglepetéséről van ugyanis szó. A **Prey** ugyanis nem egyszerű FPS, a pályatervezése révén. A különleges gravitációs bolygokon az egyik pillanatra a falán vagyunk, és a plafonon lévő ellenfeleket pusztítjuk, a következő kanyarban felfelé visz az utunk, és ami eddig padló volt, ezúttal a fejtől fölé kerül majd. Ez csak az egyik érdekesség, a teploter kockák megjelenése is új szintet visz a játékokba – egy ilyen kockába belelépve ■ pályát egészen más pontján találjuk magunkat – könnyen lehet, hogy az előző helyszín falán, példának okáért. A demóban az ■ extrém eset is előfordult, hogy egy miniatűr bolygóra csöppentünk, hol a háttérben egy hozzáunk képest óriási katona figyelte, ahogy apró társait lövöldöztük – a méreteket sem bántak tehát ortodox módon a fejlesztők. Nem ■ lesz az egyetlen pontja ■ játéknak, ahol újításokkal lepnek meg minket, haladunk után

tát használja, minek következtében vizuálisan is teljesen megfelelően teljesít, akadózás pedig nem nagyon fordult elő. Az egészben ■ lesz a legjobb, hogy már jóval közeppen megjelenik, nem kell tehát sokat várunk élményre.

A következő képregény-adaptáció ezúttal a Marvel terroirumra merészkedik. A **Ghost Rider** névre hallgató project most kap egy elég komoly hírességet is felváltatva mozifilm (közülük olyan nevek mint Nicolas Cage vagy Sam Elliott), az ezüst vászon mellett természetesen PS2-n, PSP-n és Xbox-on is számíthatunk élményre, egyenesen a film megjelenésekor. A játék nem a mozifilm történetét, hanem inkább ■ eredeti sorozat cselekményét veszi alapul, és emellett nem adja hangjukat sem ■ színészek – ezzel talán a feldolgozások ellen tiltakozó rajongóknak szeretett volna impánni. A show alatt egy kétpályás demo volt kipróbálható, az első pályán a tűzből készült láncainkkal kellett

alaposan feltöltöztetett akciójáték szépek (és a sorozat stílusát követőnek) mondható cel-shading grafikával rendelkezik, és a játékmennet ■ volt semmi problémát – meglepődni azonban senki nem fog, ez ■ project is inkább ■ sorozat rajongói előzta be. Nekik pedig nem kell semmilyen érv ■ játék mellett vagy épp ellene – a játék megjelenése valamikor a téli negyedévben lesz esedékes.

A show alatt a cég egyébként kiállítást is megjelentetett, így például az érdeklődők játszhattak egy kis The Elder Scrolls IV: Oblivion, avagy Top Spin 2-1. Összegezve a látottakat, a sportjátékokban addig sem kellett csalódnunk (csak egy picit komolyabban kell venniük a nextgen gépekben rejtőző potenciált), a **Prey** / **Darkness** duó pedig iszonyatosan komoly játékoknak ígérkezik, apró finomítások szükségesek csupán ahhoz, hogy instant klasszikusaink szültsenek. Csak így tovább.





Enemy Territory: Quake Wars



Enemy Territory: Quake Wars



Tony Hawk Project 8

A ■ **Activision** az elmúlt évek során kitűnő munkát végzett – mind a konzolok, mind a PC-s játékok frontján sikerült szert tenniük egy-egy nagyon fontos franchise-ra, így szép lassan az EA és az Ubisoft mellett a játékipar óriásává nőtték ki magukat. Ehhez jön még hozzá az is, hogy pár nappal ■ E3 előtt tudhatuk meg: az Electronic Arts elvesztette a James Bond játékok kiadásának jogát, mely jogok egészen 2014-ig az Activisionhoz vándoroltak, azonban a cég nem akart félkész projektet mutogatni, ez tehát az oka annak, hogy a híres angol titkos ügynök nem szerepel semmilyen formában.

A cég kínlatának volt egy olyan darabja, melyre kiemelt hangsúlyt fektettek – egy lövedé, melyet az összes PC-s FPS fanatikus egyfajta megváltóként vár.

mas elemét (különböző, választható karakter-kasztok, irányítható járművek) felhasználva. A direkt és célból készített motorokra épült multiplayer mókák (Battlefield) térképeinek méretei nem érik el a pályák, de probléma nincs, így is komoly méretű bejáratás szerepelnek az Enemy Territory kina-lában. Ami a pályákat illeti, a nem ismételhető textúrákkal dolgozták ki őket, hanem minden székítő egy hatalmas „megatextúra” módon kerül eltolásra, így elkerülve az ismétlődés veszélyét – az eredmény pedig tényleg látványos és nyilvánvalóan különböző pályákban állított testet. Az online játékmenet mellett természetesen single-player missziók is vannak majd ránk, hogy karakterünk kellőképpen felkészülhesen az online csatározások által kínált pokorra.

dig annak rendje és módja szerint játszani fogunk vele, amint megjelenik. Arról nincs hír, hogy vajon a különböző platform tulajdonosai össze sejtnek-e észre az online móka során, de erre sajnos igen kicsi az esély.

Következzen egy újabb híresség, a Tony Hawk névvel fémjelzett gördeszkás széria. A sorozat legújabb installációját két irányba szakadtak. Az első ■ klasszikus részekhez hasonló elgondolásokra építő **Tony Hawk Project 8**, mely X360 és PS3 platformokra érkezik majd (az Xbox / PS2 verziók nem kerültek bemutatásra, pedig ők is megkapják majd a maguk Tony Hawk fedtagját). Az E3 alatt zárt ajtók közt mutatott demonstrációban megismerhettük a játék nagy fejlődési pontjait, az egyre inkább váló-



Enemy Territory: Quake Wars



Call of Duty 3



Tony Hawk Project 8

Hogy miért fogunk mi erről ■ darabról beszámolni nektek? A válasz roppant egyszerű – a dolgok jelen állása szerint ez a játék X360-as verzióban is elér-kezik hozzánk. A neve pedig **Enemy Territory: Quake Wars**. A project a Doom 3 motorjának képességeinek végső határát feszegeti, az eredetileg szűk terepek megjelenítésére használt, kevés karakter brulíron részletes megjelenítésére tervezett mo-tort egy, ezen elképzelésekkel teljesen ellentétes kör-nyezetbe helyezték. Ezúttal tehát hatalmas nyílt tere-pek, fák és aljnövényzettel dúsan megszánt kör-nyezetben kell mozognia több dúsan harcoló katoná-nak – a két harcoló fél pedig ■ Stragg névre hallgató idegen faj, és az emberek oldala. Igen, a játék tén-yleg a Quake történetéből merül – egy egészen más koncepcióba helyezve a játékmenetet. A hangsnly nem az egyéni parádázson, hanem a kákömény csapalmunkára lesz helyezve, annak minden izgal-

A cég egyébként igen fair játékiadási politikát folytat: a show alatt jelentették be például, hogy a **Call of Duty 3** MINDHAROM nextgen konzolra megérkezik majd, nem marad tehát ki a szórásból a Nintendo Wii sem. Dicséretes, csak aztán nehogy meggondolják magukat. Ha már megemlítettük, foly-tassuk tehát a COD3-mal, mely ezúttal a jelek szer-int teljesen otthagynia a PC-s platformot, véglegesen a konzolokra helyezve át székhelyét (ez egyébként teljesen logikus lépés volt, ■ számítógépes piacon közepesen teljesítő második epizód mai napig az X360 legsikeresebb játékoknak számít az eladások tekintetében). A játékról magáról nem sok informáci-ónk van, nyilván az előző részek által kiszabott ös-vényen halad majd, tehát még mindig második vi-lágághorlós konfliktusrendezés, még mindig multi-pler csatározások, és realitásukhoz ragaszkodó fe-gyverzetek, sérülésmodellek várnak majd – mi pe-

sőghű fizikát, és ■ sokkal részletesebb, finomabb animációknak köszönhetően a trükkök is sokkal in-kább hasonlítanak egy valódi versenyző mozdulatá-ihoz, előre letárolt mozdulatok gépies ismétlődése helyett. A grafika ■ látott változatban nagyon szépen volt mondható, köszönhető ez annak is, hogy ezúttal valamivel komolyabb magasságok is el-érhetőek lesznek, így jóval látványosabb zuhanások- ra leszünk képesek (eljen az optimizmus, ugyebár). A project összelel érkezik majd a boltok polcaira, ezt követi majd a PS3 változat – amint a Sony nextgen konzoljia ■ nagyközönség számára is elérhető lesz.

A másik játék a **Tony Hawk: Downhill Jam** lesz, mely ■ nagy N handheld konzoljiai mellett ér-kezik annak új üdvöskéjére, a Nintendo Wii-re is. A kezdetekben nincs semmi izgalom, kiválaszthatjuk majd karakterünket a hírességek közül, vagy kreál-tunk magunknak újakat – az első meglepetések ak-





Tony Hawk: Downhill Jam



Marvel: Ultimate Alliance



Spider-Man 3

kor érnek majd, amikor szabadon gördeszközni szeretnénk majd. A Downhill Jam ugyanis szakít a jól bevált koncepcióval, és a szabad trükközést helyett egy szigorúan versenyre építő, „előrehaladás” játékmottra épít. Van tehát egy rajt, van egy cél – a feladat adott –, és a többiek előtt (és náluk jobb teljesítményt nyújtva) átszakítani a pályát végig jelképező szalagot. A Wii irányítójának különleges alkalmazási módjaira aktívan építő játékban szabadon trükközhetünk majd, mely trükkök sikeres végrehajtása pozitív módot számít majd a mérlegelés során: a sikertelenség bukással, és a többiekkel való lemaradással „jutalmaz”. Ami a grafikát illeti, a show előtt kikerült változat megpillantásakor erősen húztuk a szánkat („ez még a jelenlegi generációs gépekre el-

re. A játék maradt a jelenlegi generáción megszokott koncepció mellett, nem indul el tehát szokatlan irányba – az akció-RPG stílus tökéletesen megfelel a superhőshős számára. A fejlesztőstúdió a Raven, amely sikerre vitte az X-Men Legends játékokat, a jelek szerint tehát biztos kezekben van a projekt. A kezdetben körülbelül húsz elérhető hős közül választva majd az összedőlő csapatot, mely megakadályozza majd a csúnya antagonistáinkat céljuk elérésében (mely célok természetesen az örök élet / elfogadottság / világaluralom triumvirátus tagjai közül kerülnek kiválasztásra). A játékmottra maga a nagyon hasonlít az addigi Legends játékokban látottakhoz, csapatunk a sikeresen elvégzett küldetések során tapasztalt pontokat kap majd, melyeket mi mar-

a hármas számú mozifilmmel egy időben, azaz 2007 májusában érkezik majd, rengeteg idejük van még csiszolni, fejleszteni. A játékmottra mibenlétét homály fedi, hogy vajon a második epizód „GTA-stílusát” örökli, avagy egy akciódusabb harmadik epizód kapunk, nem tudni. A show alatt csupán egy techdemó mutogattak a játékból – semmi meglepő nem kell számítani, egy remekül és részletes pókember reklámozta a nextgen erejét. Köszönjük szépen, de mi a háttérre, és a játékmottra is kíváncsiak volnánk.

A különleges (zenei alapokra építő, gitárral szállított, ergő elég drága) Guitar Hero is megkapja a maga jól megérdemelt falyatását – az előző részhez mellékelt hangszere ezúttal többféle típusú gitár sze-



Tony Hawk: Downhill Jam



Marvel: Ultimate Alliance



World Series of Poker: Tournament of Champions

érhető Tony Hawk játékoknál is gyengébb”), majd csillapodott haragunk. Ami azonban biztos: a megjelenítés még van mit csiszolni, nagyon reméljük hogy ha fejlődést nem is, de romlást sem kell tapasztalunk a mostani játékok megjelenítéséhez képest. A DS változat szintén tartalmaz majd online játékmodot – előlünk látszik, hogy a handheld gépekre is a versenyzős játékmottra kapjuk, a nyitott pályák helyett. A fejlesztés elmondása szerint ezt az egész versenyzés mizériát a hétköznapi játékosok elcsábítása miatt vetették be, akik számára az open-ended játékmottra nem előny, hanem inkább komoly elrettentő tényező. Ezúttal tehát a sorozattól eddig idegenkedő játékosok szeretnék beválni a Tony Hawk élménybe – a Wii (és a DS is, természetesen), mint célpontplatform pedig remekül harmonizál ezzel az ötlettel.

Jöjjön a cég képregénysé részlege, elsőként a Marvel: Ultimate Alliance-t vesszük szemügy-

gunk osztjuk szét a hősök között – rajtuk áll tehát, hogy a koloncoként cipelt társak között kiemelkedő, egyetlen bivalyvers szereplővel avagy több hasonló képességgel, egymást kiegészítő karakterrel haladunk majd tovább. A játék grafikai porciója is remekül teljesített az E3 alatt látott változatok alapján – a nextgen konzolok előnyeit teljes mértékben kihasználó, effektorgigával megteremtett, magas felbontású textúrákkal rendelkező jól animált és egyedi hősök rohangáltak a játéktérre – a hangokról (a jól ismert ok miatt) nem mondhatjuk el ugyanezt, de még van idejük a fejlesztőknek. A játék megjelenési dátuma nem ismert, a rajongók azonban tüken üve várják a megjelenést – van rá okuk, a Marvel hősök végre ismét jól erőben vannak.

Ha már a hősökön tartunk, jöjjön talán a leghíresebb, Pókember. A Spider-Man 3 egyelőre igen kezdetleges állapotban lévő projekt, a játék ugyanis

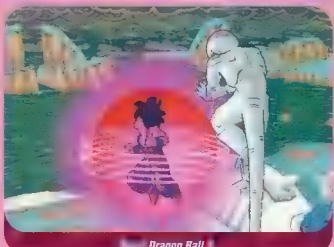
repét képes lesz betölteni, a zenei paletta szépen bővül, csinosodik, a funkcionális megjelenítésen nem akarnak változni – akinek eddig bejött ez az érdekes gyönyögszem, az a második epizód is tükön üve várja. Akinek nem: az most legyint, majd szépen továbblapoz.

World Series of Poker: Tournament of Champions néven annál a cégnél is elérhető lesz egy online póker, garantálva azt a szórakozást, amit a kaszinókban kaphatnál – azúttal „ingyen”. Lapzártakor jött a hír, hogy a játékból saját arcunkat is felhasználhatjuk majd (ez különösen az online partiknál lesz izgalmas), nem is akármilyen módon: a frissen bejelentett X360-os kiadásító, a szeptember végén megjelenő hivatalos kamera segítségével, mely felhasználási módja természetesen jóval túlmútt ezen az egy játékon, de erről bővebb információkat még nem tudunk közölni.





Dragon Ball Z: Tenkaichi 2



Dragon Ball



Test Drive: Unlimited

A Dragon Ball Z: Tenkaichi 2 a régóta futó Dragon Ball játékdinastiák hosszú sorát gyarapítja. Az elmúlt évek során a sorozat egyre fejlettebb és komolyabb formát öltött, egyre több szereplővel, és egyre autentikusabb játékmennel – a cel-shaded grafika alkalmazása pedig remek ötletnek bizonyult, hisz az eredeti anime stílusához hasonlítanak ezáltal a játékok. A részek egyébként folyamatos grafikai fejlődésen estek át – a Tenkaichi 2 ebből a szempontból is a legjobbnak tekinthető. A legújabb epizód PS2 mellett Wii-re is bejelentésre került, az utóbbi változat természetesen aktívan használja majd a gép kontrollert. Több mint száz választható karakter szerepel majd ebben az epizódban, tizenhat, az eredeti sorozatban szereplő helyszínen küzdhetünk majd – két játékos választása esetén ■ képernyő két részre oszlik, ■ fejlesztők tehát

rek ugyanúgy az égben is küzdhetnek egymás ellen, mint ahogy azt a sorozatban láthattuk. Kíváncsian várjuk, milyen sikerrel valósítják meg a sorozat berobbanását a hardcore verekedős játékok panteonjába – az SC, DoA, Tekken triumvirátus trónja nem feltétlenül van veszélyben, de azért érdemes lesz odafigyelni ■ fejlesztőbe

A Test Drive sorozat még az évszázadban indult útjára, és az első darabok még a Need For Speed szériánál is sokkal minőségibb szórakozást nyújtottak. Az eltelt évtizedben sajnos sokat esett a sorozat népszerűsége, és ■ általa nyújtott minőségi színvonal is. Az Eden Studios nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint hogy visszazereze a sorozat elvesztett érényét. Az új játék **Test Drive: Unlimited** címre hallgat (és mellesleg az E3 előtt vált elérhetővé a demoja ■ Xbox Live Marketplace-en.), és licenccel autók volánjait mögé ül-

rozat harmadik része annyira megtetszett Shinji Mikamának, hogy ihlettségében a játék fontosabb elemeit felhasználva saját szériát – egy Resident Evil névre hallgatót – kreált. A játék a nextgen konzolokat (azon belül is a PS3/X360 duót) és a PC-t célozza majd be, ■ készítőik szándéka szerint ismét komoly rettegésre számíthatnak azok, akik kezükbe veszik az anyagot.

Még mindig Edward Carnby a főszereplő, aki ismétellen egy paranormális eset kivizsgálására adja a fejét. A játék két nézetet – egy külső szemzőgüt, és egy belső perspektívát – kínál, melyek között ■ váltás a dolgok jelenlegi állása szerint a játékra lesz bízva: ha úgy adódik, a hangulatosabb FPS nézetre válik, ha pedig ■ külső nézet az előnyösebb, abban folytatjuk utunkat. A grafika is rengeteget fejlődött, mivel főként éjjel kell mozgolodnunk, ■ legnagyobb hangsúly a fé-



Dragon Ball Z: Tenkaichi 2



Super Dragon Ball Z



Test Drive: Unlimited

szakítanak a szokásos versus módokban megszokott megjelenítéssel.

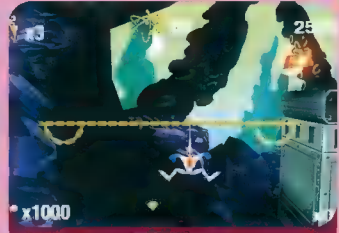
Van egy másik Dragon Ball project is fejlesztés alatt, amely **Super Dragon Ball Z** névre hallgat. A játék fejlesztőit felismerték, hogy az eltelt évek során azok a játékosok, akik még a sorozattal kezdtek ismerkedni a verekedős játékokkal, időközben a komolyabb darabokkal is megismerkedtek, ezért célul tűzték ki egy igazi hardcore bunyós játék fejlesztését. A feladat komoly, és egy olyan személyt kérték fel ■ fejlesztéshez, aki a Street Fighter II mögött álló team atyja – Noritaka Funamizu pedig elvállalta a munkát. A játék nem kínál száznál több karaktert, mindössze tizennyolc elérhető szereplő választható. Ezek azonban egytől-egyig a végletekig ki vannak egyensúlyozva. Az elkezdett hosszabb-rövidebb kombók egy mozdulattal befejezhetők (SoulCalibur, valaki?), újakat kezdve, a környezeti pusztítható – és természetesen a sorozatban látt helyszínek köszönnek majd vissza – és ■ karakter-

hetünk, hogy Hawaii-on teljesen szabad utakon száguldozhassunk. A játék grafikája nem olyan színekkel erősen telített stílusú, mint például ■ Project Gotham Racing 3-ban láttuk, hanem egy jóval kézzesebb színvilágot nyújt majd nekünk – kifejezetten impresszív autókkal, látványos és részletekben gazdag helyszínekkel. A játék legerősebb része természetesen a folyamatos online versengésben rejlik, párhuzamosan ■ folyó versengésekkel – sokan el is neveztek ékeletmi MMOR-nek (masszív multiplayer online racer), kíváncsian várjuk, milyen sikerrel valósítják meg ezt az elképzelést a gyakorlatban. A játék az X360-as verzió mellett érkezik majd PC-re, PS2-re és PSP-re is, abszolút multiplatform fejlesztésről van tehát szó. Reméljük, hogy sikerrel járnak a fejlesztők, hogy ismét egy jól csengő névvel köszönthessük a Test Drive-ot. Egy másik ősrégi sorozat is feltámadóban van, ezúttal az **Alone in the Dark** legújabb részéről van szó. (Már sokszor, sok helyütt le lett írva, hogy a so-

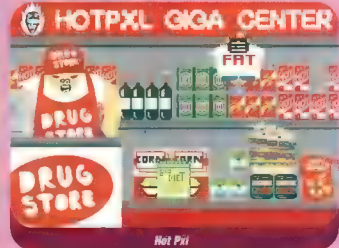
nyek és az árnyékok megvalósítására helyezték: egyenlőre sikerrel) azt kell mondjuk. A másik fontos elem ■ különböző anyagok, mint például a füst, kád szép megjelenítése, ezek is remek hangulati elemnek számítanak. A fejlesztők másik célkitűzése az, hogy a környezetet sokkal interaktívabbá tegyék, ezáltal jóval több lehetőséget adnának a játékos kezébe. Eltűntek emellett ■ zárt terek, a szabad és nyitott helyszínek (New York, Central Park) egy egészen más hangulatot áraszt magából – másképp lesz majd tehát felelőmetes ez az új epizód. Mert hogy rettegni fogunk, abban nem kételkedünk – csak győzzük kivárni az egyelőre dátum nélküli megjelenést.

A Paradigm Entertainment új, PSP-re érkező fejlesztése ■ a **Battlezone**. A nem túl fantáziadús cím pár pillanattal gondolkodás után a múltba kísér vissza minket – ■ klasszikus, vektorgrafikát használó játék igazi öskövület, de szép emlékeket idéz a kelletlen idős olvasóink fejében is. Erre a régre számítanak a fejlesztők, akik





Alone in the Dark



Végül pedig következzen az **Arthur** és a **Minimoys** – a fantasz környezetele helyezett akciójáték főszereplői tündérek, a projektech néhány iszonyatosan gyönyörű artworköt készítettek, tehát komoly elképzelés húzódik meg a fejlesztés mögött. A puzzle elemekkel gazdagított abszolút multiplatform (PS2/PSP/PC/D5/GBA) fejlesztésből még szép azaz cserepedhet, de nem akarok előre inni a medve bőrére, így inkább várunk – jövő év januárjára.





Persona 3



Rule of Rose



Contact

Az Altus egy roppant érdekes fejlesztéssel rendelkező cég, napjaink egyik legizgalmasabb (és legeredibb) JRP-géziója, a Shin Megami Tensei is hozzájuk tartozik, így fokozott figyelemmel kísérjük minden bejelentésüket. Nézzük tehát.

Elsőként máris itt van a **Persona 3** (PS2), amelyben „hőseink” nem adák fel valódi életüket, és amellől, hogy okkult kalandokban vesznek részt, és jelenként démonokat idéznek (ráadásul feszük ezt roppant érdekes módon – amennyiben a saját fejmenhez szövegezt fegyver elcsúszása érdekesnek számít). A játékmenet sem hasonlít a klasszikus japáni szerepjátékokhoz: bár körökre osztott a harc, csapattársainkat nem irányíthatjuk közvetlenül, mindössze egy irányvonalon szabhatunk meg cselekedeteik számára. Ráadásul a különféle terepek megismerése felderíthetők, így az apróbb elágazásoknak nem kell személyesen utánajárnunk, elég ha csak kiadjuk a meg-

képpen elborult lesz ahhoz, hogy ne a hiányosságokra figyeljünk. A játék valomikor ilyen érzék meg felénk, és mi a Perszónához hasonlóan: nagyon várjuk.

Imádjuk az Altust. Főleg a most következő darab miatt – a **Rule of Rose** (PS2) japánban már jó ideje megjelent, de a cég nemrég jelentette be, hogy a játékot a japán területeken kívül is megjelentetik. A történet egy fiatal arisztokrata leányzó, és egy társadalom által kirekesztett külön titkos társaság összetűzéséről szól. Mondanunk sem kell, hogy mi lennénk azok, akik kevesebb szavazattal indulnak a győzelem felé, így szdmunka „csupán” a túlélés lesz a cél. A játék 50 perces pre-renderelt animációval és Yutaka Minobe zenéivel (Skies of Arcadia, Panzer Dragon Sagai) érkezik: oda kell majd figyelni rá.

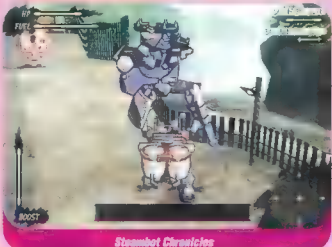
A negyedik PS2 projekt az Irem fejlesztése – **Steamboat Chronicles** azon szerepjátékok közé tartozik, ahol a szereplőket kell harcolnunk, hanem az általuk

kus szereplőket, aranyos megjelenítéssel, az érdekesség a különféle elvezetők (melyek mind-mind más képességeket nyújtanak nekünk, amíg viselkedésük) használatának lehetősége, plusz hűsünk maguk repertoriárja különféle trükkökkel bővül az idők során, melyek által használható lesz szükségünk ahhoz, hogy továbbhaladjunk a történetben (és hogy elérjük az elsőt rejtett bónuszokot, természetesen). A játék története elég könnyedén indul, de idővel ez is komolyra és misztikusra – mi több, elborultra vált; a készítőik ígérték alapján. Mi pedig szépen hiszünk is nekik. Az európai megjelenés valamikor ősszel lesz esedékes – addig fogtok meg találkoznia a programmal.

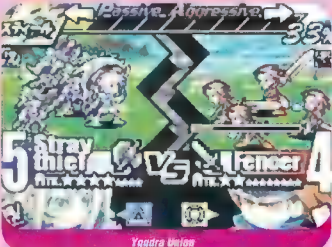
A Nintendo Wii egy bejelentett programmal élvezetű támogatást, ez pedig a DS-en már bizonyított **Trauma Center** folytatása, a **Second Opinion**. A játék grafika – bár egy funkcionális dologról beszélünk – mégis



Devil Summoner



Steamboat Chronicles



Yggdra Union

felelő parancsot. A harc alatt vokállal megátogatott párgás ipop és rock slágerek szólnak, a történet megfelelő résznél először a misztikus zene – a hangulat tehát kíváncsian igényezik. A játék július tizenharmadikán jelenik meg Japánban – nekünk még várunk kell a darab. Hogy meddig, azt még senki nem tudja. [Most már szinte biztos, hogy lesz belőle angol verzió. Remek! – liquid]

Az előzőleg már említett új Shin Megami Tensei epizód (PS2) (avagy angol nevén a kissé szölgán **Devil Summoner**) is kiállításra került – a már lokalizált, angolul kommunikáló változat volt. Beszélő fekete macskák, kimonóba öltözött hölgyek, tömeg közepén megidézett embereket kintző démon – csak a szokásos öröklét, nem kell tehát senkinek csalódnia, aki elvont és misztikus játékokat akar majd játszani. Ami a grafikát illeti, az előző rész bizarr képregényes stílusát öröklötte a darab, de most azt kell mondjuk, hogy a cel-shaded sokkal ötletesebb és szebb választás lett volna. No de mindegy, a hangulat kellő-

összerakott és fejlesztett robottal. A játék cel-shaded megjelenítést használ, elmosott színekkel, aranyos rajzfilmes hatást érve. A játék az E3 utáni hetekben jelen meg a tengerentúlon, a közepesnél valamivel jobb értékeléseket elérve.

Nintendo DS három játékot kap, nézzük őket szép sorban. Aranyos és roppant stílusos megjelenítésével azonnal a szívéinkbe lopja magát a **Touch Detective**, ahol egy fiatal lánykával kell különféle hétköznapiak tűnő bűntényeket megoldani, az érintésképernyő aktiv használataival. A második darab a **Deep Labyrinth** névre hallgató szerepjáték, ahol főhősünk véletlenül egész sora következtében egy olyan helyre kerül, ahol emberi emlékezet minden momentumát törölve van – ezen a helyen kell túlélünk, és ezt harcol mellett különféle fejtorok megoldásával érhetjük majd el.

A harmadik játék egy különös projekt, **Contact** névre hallgat, és az a Grasshopper fejlesztői, akiknek többek között a Killer 7-et is köszönhetjük. A játék egy klasszi-


szépnek mondható, míg minden, amit DS-en végrehajthatunk a belegeinken, ezúttal is elérhető lesz, új eszközökkel, és fejtorokkal bővülve. A játék a handheld konzol szűk körököt fuott, azok akik akkor megvásárolták, talán érdekeltek lesznek a Wii változat megkaparintásában is.

A GBA felhozatal is viszonylag erős lett, a **Super Robot Taisen: Original Generation** tuningolható és átalakítható robotokat nyújt, melyeket akár más játékok felszámolásával is összezereshetjük. A Battle B-Dam a hozakában is futó – fiatalok körében viszonylag népszerű – animán alapul, szintén összezereshető szörnyekkel. Nincs mit tenni, a gép életciklusának végén már nem lesz semmi meglepő bejelentés. Végül az **Yggdra Union** következő, amely a kőtelező „kártyákhoz esünk egymáshoz” játékmenevre alapul, a Sting csapat fejlesztése szintén legalább mutat valami egyediséget – elképzelhető csúcs karakterek szerepelnek ebben a telen megjelenés stratégia / szerepjáték hibridben.



576 KONZOL AKCIÓ!

1998



= 999 Ft

1999



= 999 Ft

2000



= 999 Ft

2001



= 999 Ft

2002



= 999 Ft

2003



= 999 Ft

2004



= 999 Ft

Most hihetetlenül kedvező áron
rendelheted meg
az 576 Konzol korábbi számait.
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)
boldog tulajdonosa szeretnél lenni,
add meg adataidat
és már küldjük is.

Az újságok megvásárolhatók
valamennyi **576 KByte** boltokban
vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet,
pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
<http://www.576.hu/kiadvany>
(a megrendelt újságokat a DHL
szállítja ki, szállítási díj: 999,-Ft)

Az alábbi lapszámokból sajnos már
nincs készletünk: 1998/02;
1998/09; 1998/10; 1998/11;
1998/12; 1999/01; 1999/05;
1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy
teljes évfolyam megvásárlása
esetén érvényes, az 1998-2003-ig
megjelent újságokat külön már nem
árusítjuk!



Tekken 6



Gundam: Mobile



Xenosaga III: Also sprach Zarathustra

Késztől, amely a világ egyik leghíresebb versenyzője a Tekken, a tavalyi show alatt mutatott. Jól olyan bámulatos részletességgel volt kidolgozott, hogy a fanok megrészegülten váltak az új információkért. Nos, a cég nem volt rest, és először a Sony konferencián láthattunk egy rövidke trailer-t az új epizódból, a **Tekken 6**-ból. Ezt nevezik visszahagyomány, a mutatót grafikát a PS2-es epizódok által nyújtott vizuális színvonalánál. Nyilvánvaló, hogy a fejlesztés igen korai stádiumában tartanak, és hogy muszáj volt kivinnünk a játékot a showra, de az így elkeserült a formájában. Nagyon reméljük hogy a TGS-re összekapják magukat a játék. A mozgóképernyő egyébként egy olyan szereplő is feltűnt (Lili), akiről két-három sorral lentebb beszámolunk.

Jöjjen tehát a másik Tekken, a **Tekken: Dark Resurrection**. Az eredetileg játéktérképen újára indult fejlesztés most a Sony hardverhöz masinát cizella be – egy tuningolt Tekken 5-öt ajánlunk hardverhöz verzióban. Hogy mivel több ez, mint az

virtuális idegenvezetőnk a menükben való kalandozásaink, tessék szépen élvezni. A fejlesztők nem az Xbox 360-os verzió motorját használják, hanem egy teljesen új, a PS3 képességeit igazított engine készül – garánciát tehát a remek látvány.

Készül egy harmadik PS3 játék is, mely a **Gundam: Mobile Suit** névre hallgat. A játék valószínűleg marad a jól bevált „feladatok” egy éves háborút, abból nem lehet baj” hozzáállással, tehát senkinek nem kell attól tartania, hogy akár a Wing, akár a Seed gundamjei belekerülnek a képhe. Ha már ennel a szorultat tartunk, jöjjen az egyik legnagyobb csúszás, az Xbox 360-os Gundams: One Year War – az első bejelentésük még igazolatosan hangzott, hogy egy online főtáblában kell majd helytállniuk, fejlesztés és disztribúció meglehetősen később. Aztán jöttek az első képek, és a ’90-es évek végét idéző grafika a kellemes nosztalgiaútnál semmi izgalom nem ad, ezt így ebben a formában a multiplayer sem menti majd meg az enyészettől. Kérte. A harmadik nextgen koncept, a Wii sem marad ki a szá-

nam gyúzi lépén-nyomon hangoztatni. A konfliktus elrendezése természetesen a játékos dolog lesz – valamikor tényleg.

Ha már szerepjátékokról van szó, jöjjen a show alatt játszható formában jelen lévő **hack// G.U. Vol.1: Rebirth**. A játék a népszerű hack franchise második hullámának képviselője, ehhez is tartozik egy amerikai széria, mely jelen esetben Roots névre hallgat. A játék története 7 ével az előzőek után játszódik, a The World újajult, mindenki boldog – főhősnk, Haseo azonban (remek player-killer hírneve ellenére) csúnyán kikap egy örült játékos, aki nagyon emlékeztet valakire – valakire, aki régen hatalmas galibákat okozott minden játékos számára. A játékot alapján a stílus legalább két kategóriában komolyabb, mint az eddigi részek során, dark hangulat árad a világából, a karakterekből – mindezt tetézi hogy a cel-shading technológia alkalmazása eszméletlen profitor sikeredett. A sorozat ezúttal 3 részes lesz, minden rész legalább kétszer olyan hosszú játékidővel bír majd, mint az első Xbox sorozat epizódja. Mivel az első epizód



Tekken: Dark Resurrection



Gundam: One Year War



hack// G.U. Vol.1: Rebirth

asztilt változott? Két új karakter jelent meg a fronton: a 17 éves Lili, egy milliomos csemetéje, aki rábárad arra, hogy utcai harc remek elfoglaltság(?) és miután bekezdte eme tiltott élvezetbe, már nem akar elszakítani róla – a másikuk pedig egy hívalós orosz katona, Dragunov, aki komoly megbízatással érkezett a főnadr. Ennyit az új karakterekről, ami meglepő hogy a játék szinte egy az egyben hozza a nagy testvér grafikai színvonalát, és minden a Tekken 5 esztén elérhető játékmódot tartalmazza a hardverhöz változott, akik tehát egy jó vereséddel jöttek várnak, a Dark Resurrection nyári megjelenésekor már rohamozhatják is meg a boltokat.

A Ridge Racer 6 a Xbox 360 kizárólatlanok egy remek darabja volt (és még most is az), de senki nem gondolja, hogy a Namco nem fog semmivel szolgálni a PlayStation 3 rajgijára. Az ominózus nyitónak a **Ridge Racer 7** lesz. A játék tartalmazza természetesen a minizós lehetőségeit, de újdonságként hozhat az opikat nyitni lehetőséget, és a komoly, egyszerre tizenegy játékos támogatón online játszható multiplayer módot is kiváló izgalommal. A vizuális tartalommal nem lesz probléma (apropó vizualitás, a játékokban ismét Reika Nakagase kisasszony lesz

rásból, bejelentés szintjén tudhattuk meg, hogy készülében van egy „Mobile Suit Gundam” munkacímre hallgató játék, egyelőre semmit nem tudni erről a projektéről.

Volt egyszer egy Frame City Killer – a Namco Unreal 3.0-s technológiát használó fejlesztése valamikor még X360 nyitómik szerepelt volna lenni, aztán csak csúszott és csúszott, jöttek a rondábbal-rondább képek, és... az E3 alkalmából a cég bejelentette, hogy ledőltek a projektet. Mindenkinek jobb lesz így...

Nézünk inkább a létező és remek erőben lévő fejlesztéseket. Először is van a **Xenosaga III: Also sprach Zarathustra**. A vallási és filozófiai mondanivalóval ellenőrzött széria második része nem nevezhető éppen sikeresnek, a fejlesztőcsapat is megfogalmazott, a történet azonban a maradtak lezárólatlan – elvileg a célt hivatott szolgálni a harmadik epizód. A játék amerikai megjelenése garánciát, az európai kontinens elérése azonban semmi kétség. Kér lenne a játéslert, mert a látottak alapján a grafika még szebb lett, a PS2 képességeit maximálisan kihasználja, és a készítő elmondás szerint a játékidő sem lesz nyúl-farknyi. A történet ezúttal egy 7-es névre hallgató fejezet körül bonyolódik, aki még KOS-MOS-nál is erősebb, és ezt a tényt

Japánban már megjelent, a különböző internetes források így-ekézt kiemeli az elsőként a komolyabb zenei alafestést. Nagyon várjuk a játékot, mert az egyik legígéretesebb darab a PS2 kései szerepjátékok között.

Haladjunk tovább ezen a vonalon, következzen egy régi ismerős, a Tales sorozat legújabb tagja – a **Tales of Abyss**. Az E3 első napján a cég közölte, hogy remek és sokat mutatott videót, melyben egy kevéske ábrázolt jelenet mellett egész harcok lefolyását vehetjük szemügyre, továbbá a játék műzális részének megjelenését is megfigyeltük. Az első konklúzió a következő: a játék még mindig real-time harcokkal operál, ahol az egyik szereplőnk közvetlen módon irányítjuk, a többiek pedig egy elő- beállított mintán alapján hajlítják végre cselekedeteiket. Ennek megvan az előnye, ami a pörgős játékmenetet jelent, viszont többőzár is előfordult, hogy egy speciális főmadrás vagy varázslat a semmibe zárdta meg, akár kamoly időtartárra hozza ezzel a játékos. Oda kell tehát majd figyelni, felleg, hogy az az epizód teljes három dimenziós, a harcokat is beleszéri. A játékot egyébként a Symphonio fejlesztés készíti, az Abyss erősen emlékeztet a sokak által legjobb Tales-nek tartott epizódra. A grafika ki-





Tales of Abyss



Naruto: Ultimate



Ace of Skies: Deception

elégítő, bár azt bátran kijelenthetjük, hogy a motnáság megjelenése és a PS2 képességeinek határát feszegető játékok sokkal szebbek ennél az új játéknál. Nem baj, a sorozat elsőnye még mindig a történetben rejlik, főhősünk egy nagyívű emlékeztetőszében szenvedő fia, aki szép lassan visszanyeri kellemesnek korántsem mondható emlékeit – ezen folyamat természetesen azzal jár, hogy új barátokat és ellenfeleket szerezünk majd magunknak. Ez az epizód pedig végre eljut hozzánk is (és az egyik szereplő beszédét meghallgathatunk a legendás Koyasu Takehito hangjától felvett kézzel – aminek annak rendje és módja szerint megvárjuk!).
 Jajjajajaj az online adaptációk – sok lesz belőlük. Készülj a sorozat **Eureka Seven – Vol. 1: The New Wave** névre hallgató mediatizációjával, mely játszható formában volt jelen a show alatt. Aki felkészületlenül próbálta ki a darabot, igen komoly sokkhatásokat éltethet meg – főszereplőnk kocsis robotjában ülve legdeszákzárót, több száz méteres magasságokban trükköket végeztetve. Ellenfeleink is jól eszünk azok az alatt az idő

akutális átirattal. A Wii-t becéző **One Piece: Unlimited Adventure** inkább tüni egy felkészült Cube címek. A probléma csupán az volt vele, hogy az irányítás nem modulálkozott, hanem ugyanúgy gondolkodott köztük – talán nem volt elég idejük a fejlesztőnek egy szabad rendszert megírni a játékhöz, mindenestül így egyben a formában szintén kevés lesz – bár a rajongók minden bizonnyal ezt a változatot is megvásárolják majd.
 Jón az **IGPX** névre hallgató „versenyző-harcosok” program, mely a jelenleg szép körököt futó Cartoon Network hűs sorozat történetét veszi majd alapul – a játékokban robotjainkkal körüljárva formációba állhatunk fel, melyekkel hatékonyabban harcolhatunk antagonistáink ellen. Lúdnemem kell magam: a sorozat kedvelői bizonyára látnak ebben a gyengén megvalósított versengési versenyben valami fantáziát, sajnos nekünk nem sikerült fellelkesülnünk.
 A Namco volt az a cég, amely a legerősebben támogatja a PlayStation Portable-t, több komoly projectet is készített E3-

Szintén PSP-s project a **The Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch**, egy a motnáság viszonylag nagy mennyiségben szivárgó „akció-RPG” játékok közül. Itt remek rajzról grafikával találkozhatunk, a darab különlegessége a intelligens (tudja például, hogy mikor kell futásnak erődni, vagy gyilkos csapatot megsemmisíteni) mesterséges intelligencia, és hogy a véletlenszerű harcokkal operál: az összes ellenfél látzik a játékleír. Ha nem rontunk ki benne valamit, akkor végre egy igazán szerepjátékkal gazdagodott a PSP játékleírda – minden eszt megvár rá. Szintén amerikaiak hozták, azo vi-szár már jöttünk hátra végén.

Mindkét kurrens PlayStation konzolra érkezik a **Fast and Furious** címre hallgató utcai autósverseny. Ha ismerősnek hangzik a név, nem véletlenül: a nálunk „Halálós iramban” kődhéven futó móka elég híres darab – még ha nem is a minőség révén. Nem számí, a lényeg a következő: Tokyo Drift néven fog nyáron érkezni az újabb film (mely akcímek) a játék adaptációt NEM



Eureka Seven – Vol. 1: The New Wave



One Piece: Unlimited Adventure



Fast and Furious

alatt, kétségelhetlenül. Majd földet értünk és a robot egy sebesen mozgó járművé alakult, folyamatosan kombózza. Érdekes koncepció, bár nem hinném hogy a sorozat rajongóin kívül bárkit is megértenne, sokkal jobb meches játékok szerepelnek a show alatt. Egyébként a megjelenéssel nem volt probléma, a háttér és a környezet nem lett részletes, de az effekték és a robotok részletessége talán kárpótol minket ezét a hiányosságtól.
 Következő online-átlatunk a **Naruto: Ultimate Ninja**. A szike ninja kalendári alapszáját méltánban sikeresek – a manga szerzője, Kishimoto sensei le sem tagadja, hogy a Dragon Ball volt a fő inspiráció forrás, ennek megfelelően szereplők és speciális képességeik egész hoda vörj, hogy játék formájában önték. Ezúttal is lesz több mint 14 választható karakter, melyek a játéktér két részén – előtér és háttér – küzdenek egymás ellen, összes hiteles skill (igen, természetesen használható lesz a Ra-sen-gan és a Chidori) is helyt kap a PlayStation 2 exkluzív játékokban. Az amerikai megjelenés június 27-á.
 Ha már egy Shounen Jumpos széria került terítékre, akkor itt egy újabb: a One Piece talán az egyik legnagyobb siker a heti megjelenésű magazinban – a Bandai több gépre is kihozta az

ra. Kezdiük talán a földén, vagyis vegyük szemügyre a motoros szimulátort, a **MotoGP**-t. A játék egyaránt tartalmaz majd komoly bojokosságot, arcade üzemmódot, és nyolc játékost egyidejűleg kiszolgáló multiplayer móduzt is. Játsható verzióban ugyan – volt kint a show alatt, így csupán a hivatalos trailer és bejelentés követi infók maradtak nekünk – lépünk hát tovább, egy jóval előrehaladottabb állapotban lévő project felé.
 Az **Ace Combat X: Skies of Deception** is a cím nem végleg játsható verzióban volt jelen a Namco standjénél, és érdek-es információk is bejutottak róla, nézzük tehát. A handheld verzió nem lesz annyira sztori-orientált, mint nagypépes testvérei. A pályák úgy lettek felépítve, hogy bizonyos épületek / egysegek megsemmisítéséből vagy éppen feltelezéséből következnek újabb al-küldetések, tehát amennyiben végigharunk a pályákon, bizonyos feladatok kéréséről – fogunk tudni, így esélytelen a játék teljes kipróbálása. A repülőknél valamilyen szinten tünghatók lesznek, egyre komolyabb fegyverzetelt látványok majd el-gyeinket. Nem eszt még szó a játék kéréséről, első osztály, emberek, első osztály. A játék szótval PS2-n is elmarne, de jelenlegi formájában a PSP élvonalba fog tartozni – megérdemelten,

rendelkeznek), amit a Namco Bandai szépen megtámaszt egy-egy átlattal. A darabban a 120 licenelt jármű valamelyikébe kell pattannunk, hogy megmutassuk – összes hiénának, hogy mi vagyunk a város császárai – és a versenyben kívül nem szabad megteledni a vizuális és teljesítménybeli tüngről sem. A játék minden változtatás után figyelmeztet, hogy a módosításunk éppen milyen hatással – kocsin menettulajdonságaira. Több különböző játékmódban mehetünk össze ellenfél ellenfelekkel, melyek közt megtalálható a jól ismert Drift, de vannak olyan érdekességek, mint például a Grip, melyben egy hegy lábánál kezdünk, és a hegyre való eljutás lesz a feladatunk. Természetesen ennek a sok játékmódnak és a vizuális tuningnak (melyben kedvelt Namco sorozatokból is helyezhetünk el matri-cákat autókra) csak úgy van igazán értelme, hogy a cég készült a multiplayer mókára: PS2 esetében mind az osztalt képérnyő mind, mind az online való alternatíva, a PSP verzió pedig támogatja a Wi-Fi vezeték nélküli kapcsolat segítségével kivitelezett meccsokat. A játék grafikája remekelbesszabotnak ígérzik, hozza tehát azt a szintet, amiből kezdve könyvedben nevezhetjük látványosnak – és ezt mindkét változata elmondhatjuk.





Lost Planet: Extreme Condition



Lost Planet: Extreme Condition



Okami

Az idei **Capcom** kínálat arcpróitán sovány volt – jól láthatóan minimális erőforrással, csupán a tradíció és a marketing kedvéért volt ki a szívtörőzsgébi titán, hiszen mutatói gyakorlatilag nem mutatott semmit. Nem volt **Resident Evil 5**, otthon maradt a **Devil May Cry 3** – azaz két játék, melyre a leginkább kíváncsi lenne a publikum a következő generációs felhozatali szemléivel.

Volt ellenben számos új bejelentés, az első és talán legnagyobb meglepetést okozó a **Resident Evil Wii**. Az egyelőre munkácimen futó projekt egy miliméternyi területet nem volt hajlandó feladni magából, a hivatalos közleményben mindössze ez állt: „A Resident Evil franchise egy új darabja, mely kombinálja a tradicionális elemeket a Wii forradalmi irá-

súkn életereje és minimális védelmet nyújtó pajzsa, plusz ez biztosítja, hogy ne fogyjunk halálra 10 perc után – harcra! tehát muszáj, hisz a a túlélés kulcsa. A távolsági fegyverek elkészítését erővel pusztítanak, a robbanászerkeket szintúgy hatékonyak, ráadásul hő-sünk közelharconban is járatos. Ez még mindig semmi: utunk során egyfajta speciális állatokba is beléjük jutunk, mely egy mehekhoz hasonlóan kemény lüszert és védelmet nyújt: nem beszélve arról, hogy így a nagyobb rondaságok is leteríthetők. Ehhez párosul a látvány, a a makulátlan grafikus kidolgozás, mely legyen lévén szd SD vagy HD TV-ről, olyan magasra helyezi a lécet, melyet majd csak a GoW lesz képes leverti: pazar hölgyek urak, egyszerűen pazar, a Capcom nagyon eltalálta az egészet – kár, hogy még bő 3/4 év van hátra a fejlesztésből.

nyi vér borítja majd (nagyon sok) be a roppantul díszes terepet – a Capcom kezdi kiismerni az X360 hardverét. Megjelenés még a hónapban, ha a horrorvilág befogadja.

Ennyit a nextgenről, evezünk hazai vizekre: **Okami**. Az Okami még mindig elkészülő, felemelő látványt nyújt és még mindig annyira várjuk, mint egy éve. A Clover Studio végtelenül egyedi produkciója még mindig elkészülő potenciál rejt magában, a tavalyi E3-hoz képest pedig ha nem is látványos a fejlődés, hosszabb tesztfutó után észrevehető a különbség: mivel Japánban már bő másfél-két hónapja megjelent, így gyakorlatilag egy véglegeshez közeli, csupán a fordítás átnevezését igénylő verzió viritott a Capcom standjánál. A kalligráfia és a festőművészet körül bonyolódó játékmenet jól érezhetően fi-



Lost Planet: Extreme Condition



Dead Rising



God Hand

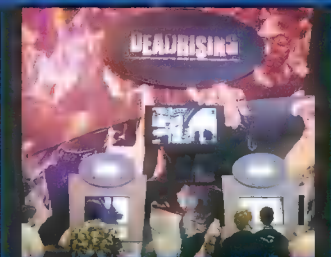
nyitási rendszerével”. A Famitsu tippelt: a japán kiadvány egy újabb Gun Survivor epizódot vizionál, mely egybeesül az első négy epizód történetét és karaktereit. Meglátjuk – ami biztosnak látszik, az egy Resident Evil 5 port lehetőségének kizárása.

X360 fronton erőteljesen belehúztak a fiúk: a **Lost Planet: Extreme Condition** Livera is átcibált demója egyértelműen az E3 tesztzselből kipróbálható legkíváncsi alkotása. A távoli jövőben járunk, a csöppel sem barátságos, kifejezetten rusnya Akridák bolygóján. Amnéziában szenvedő főhős, gyanus csapatotársak, szövevényes történet: a lényeg most a játékmenet. Az a játékmenet, ami nem szól másról mint az idegenek tonnaszámba történő lemészárlásáról – és pont ezért jó, hiszen a LP minden eszközt megad arra, hogy alaposan befűtsünk a Starship Troopers-ből kölcsönzött ET hordának. Az elhullott ellenfelek után maradó energiagömbökből fedezhető hő-

lmirón sokadik alkalommal, mindig egyre tetszősebb formában, de kivonult a **Dead Rising**. A tradicionális zombient találozik egy beafmuppal: a DR a látottak alapján sikeresen egyesíti az egymáshoz közel álló két stílust. Előhalkakkel teli bevásárlóközpont, szuperhíresszó avonvőző fotóporter – ezt a képességet pedig kamatoztatja is, amennyiben a megfelelő helyen a megfelelő jelenetet kapja lencsére, a fotó kategóriától függően (drámai, brutális, akciódús, ...) pontot kap, melynek felhasználási módja egyelőre nem tisztó, hiszen a használandó fegyverek nem fejleszthetők azon egyszerű oknál fogva, hogy Frank barátunk azzal püli a delikveneket, ami épp a kezébe akad: esernyővel, vascával, paddal, újságostáblával vagy épp láncfűrésszel. A Dead Rising kifejezetten szép, főleg annak függvényében, hogy hány szereplő jelenik meg a képernyőn egyszerre (sok) és, hogy hány hektoliter-

nomodott: a gerinct képező esetvénások sokkal finomabban, precízebben kezelhetők, kisebb az irányítóból adódó holtér. A grafikus körítés még mindig mesés, az egyedi vizuális világ már bejelentésekor ámulatba ejtett minket – csak jelenne már meg kérem!

A Clover Studio a két vágén égeti a gyertyát, a fentebb taglalt Okami mellett a **God Hand** is dédelgetik. A Resident Evil és a Devil May Cry veterán fejlesztőiből alakult sejt egy egészen sajátos akciójáték, mely már elkészítésén stílusos trailerével belepota magát a szívünkbe. A három perces animációban a játék szereplői táncolnak, néha bevillan egy gyorsabb jelenetor a püfölésből, miközben az alábbi dalszöveg szól – „a játék nehéz / nagyon nehéz / rengetegszer el fogsz patkolni / de megéri”. Helytálló – a God Hand klasszikus, Final Fight nyomvonalon haladó beafmup, az ellenfelek





Street Fighter Alpha 3



Power Stone Collection



Mega Man ZX

masszív tömegéből kell kiverni bálrendszerűk tartalmát, ülésekkel, rúgásokkal, speciális chi támadásokkal, egybekkel: az egészekre a manga silusjegyét magán viselő környezet és ellenfelek adnak speciális ízt, hiszen ■ lepofozandó lények elsősorban démonok, agyaras és egyéb szerves rudasok. A God Hand csúnya – sajnos néhol kifejezetten fájdalmas látványt produkál, a szögletes épületek, szeméből elő-, majd eltűnő ellenfelek nem képezik a vizuális csúcst, de ha minden jól megy, az év végi megjelenésig még lehet rajta segíteni – mielőtt ellejeletemek, a GH PS2 exkluzív.

Újabb Capcom klasszikus kompozíció, szintén PS2-re: a **Street Fighter Alpha Anthology** egyetlen lemezre préselve tartalmazza az Alpha, Alpha 2, Alpha 2 Gold, Alpha 3 és a Pocket Fighter vonulatot –



Monster Hunter Freedom



Ultimate Ghost's Goblins



Justice for All

mindezt arkádák perfek megvalósításában, változtatások nélkül, a retrofanatikusok legnagyobb öröme. Az összeállítás kiváló, a megvalósítás kissé csorba: a Pocket Fighter valahogy kilóg a sorból, a többiből pedig kimaradt az online opció. Ettől függetlenül persze várjuk – a lap megjelenésekor elméletileg már leemlelhet a polcra.

Portálbásis szőnyegítés – a PSP-t megcélzó **Monster Hunter Freedom** a hazánkban is nagy népszerűségnek örvendő PS2-es nagytípusúv egyesek águ lezámazottja. Multiplayer orientált játék lévén a handheld változat is erre helyezi a hangsúlyt, a Capcom standjánál maximálisan négy játékos verődhetett egy csapatba, hogy közös erővel lepofozzák a varázslatos vidék hatalmas, erőtelj duzzadó lényait. A portálás során gyakorlatilag semmi nem változott, a masszív, szabadon bejárható terep maradt, az elsődleges feladat még mindig a tróféagyűjtés, a

gikszerrel jelenik meg, az év végre datált megjelenés biven lesz idő kikészülni ezt a csorbát.

Szintűgy ebben a kategóriában rajtol az **Ultimate Ghost's Goblins**, mely már nem fest annyira részösán: a klasszikus játékmenetet ugyan megtartotta, de a látványvilág átköltözött a harmadik dimenzióba, kihalálva ezzel egy jelentős darabot az eredeti stílusos külsejéből és pazar összhatsából. Ettől függetlenül mindenképp érdemes egy pillantást vetni rá, hiszen a szíve mélyén vérbéli Ghost's n Goblins, csak kicsit ról kültől vett fel. Szeptember, PSP.

Jön ■ új Megaman: a **Mega Man ZX** ■ első valódi, kizárólag DS-re készülő és a sorozatba leginkább illeszkedő mm epizódi. A fáma a régi, oldalra scrollozó shooter, a demo verzióban két pályá mutatta be a két főhőst – Aile és Veni egy Giraute Express nevű vállalatnak dolgozik, elsődleges feladatuk veszélyes vegyi anyagok szállítása, de banditák raj-

tautést szerveznek és meglépnak a rakományal: intently a páros feladata visszaszerezni a cuccot, mielőtt még rossz kezébe kerül. A játékmenet gyakorlatilag semmit sem változott, lőj mindent ami él és mozog, haladj ■ kijárat fele – az irányítás éppen ezert polonegyeszerű, az akció elkeszesztően gyors, a játék pedig kifejezetten jól fest, viszont... viszont köszönjük, de egyszerűen már annyira érdektelen a széria, hogy ideje lenne új dolgokat kitalálni és nem újból és újból kiadni a régi portléket, csupán más név alatt. DS, valamikor a nyáron, már ha érdekel valakit.

És végül, záróképp a handheld kínálat igazodása, az idei esztendő legkövetkező hordozható játéka, a Nintendo DS jelenlegi legutósebb címe: a **Phoenix Wright** folytatása. A **Justice for All** sajnos legkorábban csak 2007 elején jelenhet meg,

így játszható verzióval nem is volt jelen az expón, ellenben egy két perces trailer formájában prezentálta legfőbb újdonságait. Egy év telt el az első rész óta, Phoenix azóta már tapasztalt ügyvéd lett, segítséget még mindig egykori társának testvére, Maya adja, de a szereplőgárda számos új személly bővült – először is itt van az előbbben porig alázott rivális lánya, Franziska von Karma, valamint Per Fey: a harmadik Fey leányzó. Utóbbi hölgyemény fiatal kor ellenére rendkívül segítőt nyújt majd a szövetségük ügyek megoldásában. „Psyche-Lock”-ra keresztelt képességével a pozitívaumatikus stresszben szenvedő tanulókból is képe kihúzni az igazságot. Mindent összevetve, ismét egy kiváló, tartalmas és egyedi játéknak nézünk elébe: kar, hogy nem jön előbb! (utóirat – nem hivatalos forrásaink alapján a Capcom már készíti a széria negyedik, immáron DS exkluzív folytatását!)





Dave Mirra BMX Challenge



MMA Gun Club



Camp

Crave-ék idén szerény standdal képviseltették magukat az E3 alatt, alig pár címre fókuszálva. Semmi probléma, legalább lehetőségünk volt ezt a pár címet komolyan szemügyre venni.

Először ■ híres (és elég régóta futó) szériájukra vessünk pár pillantást, a PSP-re becélázó **Dave Mirra BMX Challenge** következik. A sorozat legutolsó tagja a felesleges és öncélú botányokkal kísért BMX XXX volt (még az azóta elhalasztott Asclainm zászlaja alatt), amihez végül nem is adta a nevet Dave barátunk, ezúttal tehát egy sokkal konzervatívabb módon elkészített játékhoz van szerencsénk. Ez talán valamivel járhatóbb út. A show alatt kipróbálható verzióban bár a pályák még igen kezdetlegesek és semmitmondóak voltak, de a játék lelke, ■ trükközés, már erősen tiszteletet telte. Ez az epizód jóval megbecsültebb, egy hibázás nem jelenti feltétlenül azt, hogy ■ főhősünk zakozik egyet.

A PS2-re érkező akciójáték, az ■ **Gun Club** a lövészek életébe enged bepillantást, az FPS módban játszható célbólsó során több mint száz akkurátusan modellezett lőfegyverrel tanulhatunk meg pontosan célozni és löni – a tizenöt challenge teljesítésének lehetősége még talán igazolatosan is halna, csak van két apró probléma. Az első, hogy ■ játék grafikája oly kezdetleges, hogy még azoknak is elmege a kedve a játéktól, akiket esetleg érdekelt volna. A másik „apróság” – a virtuális valóságokban nem előny, ha nincs erőszak – az igazolom hiánya azelőttől meg egy szuffal, mielőtt megjelene, ■ show alatt mutogatott lemerék FPS sokkal igazosabb szórakozást ígért ennél a darabnál, amelyekben ráadásul normális akció szerepel táblák monoton lövöldözése helyett...

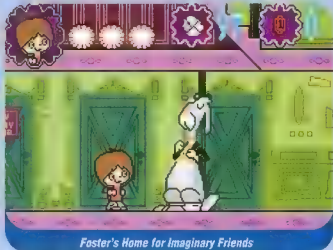
Foster's Home for Imaginary Friends címre hallgat ■ következő jelöltünk, mely egy Cartoon Net-

ce-ra készülődik, és felülnezi megjelenítését használ, mely megjelenítés (és maga a rendszer is) erősen emlékeztet ■ SNES klasszikus szerepjátékaihoz használt megvalósításra, de leginkább a Link to the Past jutott eszünkbe gyakran – kicsit(?) versengőbb megvalósításban.

Vannak olyan szerencsejáték-rajongók, akik nem elégednek meg egyedül kártyajátékkal a pókerrel, nekik készülődik a **Hard Rock Casino**. A játék nem követi a fent említett póker megjelenítését – nem is kell ékalmat ennire komolyan venni, itt egy árul rockzenével megtámogatott, vicces grafikai stílusú játékról lesz szó, hűsz különféle játszható szerencsejátékkal. Szinte minden szerepelt fog ■ játékok, és a legnagyobb előnye ennek a Playstation Portable-re és PS2-re érkező projektnek, hogy mindkét gépre budget kategóriában fog megjelenni.



World Championship Poker: Featuring Howard Lederer - All In



Foster's Home for Imaginary Friends



LarryBoy and the Bad Apple

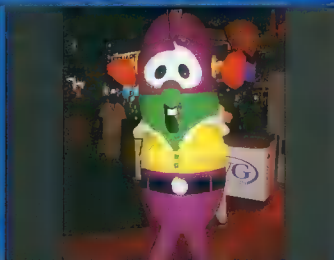
Ha kell, a gép magától hagyja abba ■ trükköt, ha nyilvánvalóvá válik, hogy nem lesz időnk azt befejezni. A végleges játék fizethet pályát tartalmaz majd (közük utcat és fedett szakaszok egyaránt megtalálhatók lesznek), melyeken az általunk szabadon kredit karakterrel szaladhatunk majd végig.

A kötelező póker játék is szerepel a cégnél, mely a **World Championship Poker: Featuring Howard Lederer - All In** névre hallgat. A játék PSP, PS2 és X360 platformokra érkezik, a két verzió között szignifikáns különbségekkel. A nextgen gépre szállt változat komoly, 64 játékost támogató online módozattal, realisztikus grafikkával és igen értelmes mesterséges intelligenciával szolgál majd a szerencsejátékokra szomjózó játékosoknak. Mindehárom változat elég széleskörű szórakozást kínál, rangverszettel, bajnoksággal vagy egyenes kieséses rendszerrel egyaránt szolgálva, a PSP-n természetesen lehetőségünk lesz a Wi-Fi multiplayerre – a megjelenési dátum bejelentése azonban még várat magára.

workön jelenleg is futó sorozat átirata szeretne lenni. A Gameboy Advance, mint célplatform, egyre kevesebb támogatást élvez, így talán ■ motíválta ■ készítőket – a rajzfilmzerű grafika adott, a játékban Foster irányítva kell különféle küldetéseket megoldanunk, upgrádoznunk, különféle színes bogyókat gyűjtenünk, ellenfeleinket elpusztítanunk – semmi clyan, amit ne látnunk volna már az elmúlt 15 év során több ezereszer. Ettől függetlenül ■ rojngók bizonyosan megveszik majd, amint megjelenik. Ez az esemény pedig valamikor ősz lesz esedékes.

Ujabb játékadaptáció, melynek alapja az előbb említett csatorna másik futo szériája, a **Camp Lazio**. Ez ■ játék talán valamivel érdekesebbnek ígérkezik, itt ugyanis egy táborban vagyunk, ahol a rivális csapatok közti versengés lerendezése lesz a dolgunk, különféle küldetéseket és minijátékokat megoldva kell előrehaladni, hogy a végére érve elmondhassuk magunkról: mi vagyunk ■ legjobbak. Ez a játék is ■ Gameboy Advan-

A végére egy igazi finomság, **LarryBoy and the Bad Apple**. LarryBoy egy bűnözőző uborka, akinek minden célja hogy megmentsen a Bumblyburg névre hallgató városka lakóit a különféle ártási kísérletektől, és a 15-16 antagonizistától. Bad Apple-től. Hogy ez milyen paródia akarna lenni a biblikának, nem tudni – a játék során a városban máskévala kell megtalálni a túlfutott érzelmű lakókat, majd egy platformrész következik, ahol a célunk nem más, mint a pálya végére eljutni, majd segítünk a félrecsúszott delikvensben, hogy élete ismét visszatérjen a régi kerékvágásba. Három nehézségi fokozat, komoly küldetésalapú játékrendszer, különféle titkos misziókkal, Ratchet módjára használható apró kutyák, melyek segítségünkre válnak – ez a játék szeretné tehát nagyon komolyan venni magát. Hogy mi is így leszünk-e majd, az kiderül az ősi megjelenéskor – ■ két, legnagyobb felhasználói bázissal rendelkező gép (PS2, GBA) kap majd a hús uborka kalandjaiból. Brr.



576 KONZOL



2005 -ös KONZOL évfolyam **AKCIÓ**

999,- Ft

RENDELJ HANGSEBESSÉGGEL!

Electronic Arts



Spore



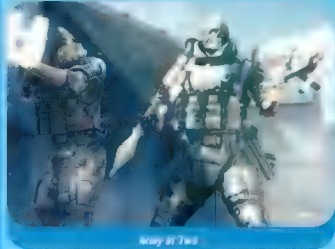
Splinter Cell: The Motion Picture



Def Jam: Fight for New York: The Takeover

Az **Electronic Arts** nincs éppen a legfényesebb helyzetben, ugyanis a 2005-ös üzleti évüket egy szolid 1,6 milliárd dolláros veszteséggel zárták, miközben több játékuk csúszását is bejelentették. Ráadásul nem sokkal az E3 előtt derült ki, hogy elvesztették az egyik marketing szempontból igen fontos licencküket, a James Bond játékok kiadásának jogait a ludas az Activision, akik egészen 2014-ig készíthetnek majd adaptációt és saját történeteket egyaránt. Persze ettől függetlenül nem kell féltelnünk a játékipar egyik legnagyobb kiadóját, a show alatt mutatott pár olyan játékot, melyek kellőképpen ígéretesek (vagy népszerűek) ahhoz, hogy sikeresek legyenek.

Kedjük talán a legkülönlegesebb játékokkal, a **Spore**-al. Will Wright (Sim City, Sims, ugyebár) legújabb fejlesztése egy különleges isten-szimulátor: a játék elején sejtek felett vehetjük át az irányítást, majd ahogy folya-



Will Wright



Superman Returns: The Videogame



NASCAR

matosan szerveződnek organizmusaink egyre komplexebb létfórmák, úgy válik a játék egyre grandiózusabbá, a végjátékban már egész népek sorsa felett rendelkezünk. Kezdetben mi magunk hozzuk majd létre kiválasztott fajunkat, ahol teljes beleszólásunk van az egész felépítésükbe. A feltejtől kezdve egészen a lábujjig mindenki mi magunk alakíthatunk ki, előre leírtak formák kiválasztásával, és módosításával. Emelteszük segítségül a legkülönfélébb fajokat alkothatók, melyek egymással keveredve újabb létfórmákat hoznak létre. Will Wright kezéből eddig csak remekművek kerültek ki, így semmi okunk nincs azt feltételezni, hogy ez a Spore esetében másként lesz. A fejlesztés PC-n indult, de a bejelentett PSP és NDS verziók mellett várható mindhárom next-gen konzolra is. Érdekes: a játék E3-as prezentációján maga Robin Williams (igen, a színész) demózta a játékot a jó népek, és poénokkal is alaposan megszórta a bemutatót.

Az Electronic Arts saját, montreali illetőségű fejlesztőstudiójában készíti azt a játékot (producer az Ubisoft jött,

a felbukkanó ellenfeleinket. A game beszéd felismerő rendszert is használ, tehát ha társunkat a gép irányítja, hangutasításokat adhatunk neki: sniperrelje le a rosztyúkat, miközben mi az ejtőernyővel lavírozunk a tandemgárás közben, tartson bakot, hogy fel tudjuk kaposzkodni, vagy fedezzen. A bemutatót verzió grafikája elképesztő részletességgel ábrázolta a karaktereinket, és a fizikának is komoly szerepe volt. (A game azt szeretünk a Gears of War riválisának szánni.) Mindezt nem meglepő, hisz a játékot már teljes mértékben a PlayStation 3 és az Xbox 360 képességeire igazították. Megjelenés valamikor 2007-ben várható.

Következzen egy igazán legendás franchise, mégpedig a **Medal of Honor**. A sorozat legújabb része az Airborne alcímre hallgat, és a PS2/Xbox mellett érkezik az összes következő generációs gépre is (plusz a PC-re is el látogat majd). Még mindig második világháború, ezúttal minden küldetést úgy kezdhetünk majd, hogy előlünk, a pálya mely pontján ugjunk ki repülőnkből, majd földet érve kezdődhet a bevetés – így nem lesz két ugyanolyan

végiigjártás. Az ejtőernyős landolás is okozhat majd meglepetéseket, ugyanis már a game ezen pontján is konfliktusba keveredhetünk, éppen ezért miénk már akkor is az irányítás. A játékok külön csapatok fejlesztik minden gépre, a cég szerint ezáltal minden platformból kizárhatjuk a lehető legtöbbet.

Jöjjen egy filmapadátció, a **Superman Returns: The Videogame** – a játék minden jelenleg kapható konzolon tisztelettel teszi, asztali és hordozható gépekre egyaránt megjelenik majd. (Egyébként ez a cím is megcsínylette a cikk elején emlegetett pénzügyi problémákat, és kiadása kicsúszott a múlt moziba kerüléséről, az új időpont pedig a produkció DVD-s megjelenésekor lesz esedékes – azaz valamikor év végén). A stuff 40%-os készletségben leledző változata játszható formában volt jelen, és egyelőre kétféle képet mutat: az összhatás szép, főleg ha Metropolis fölött lebegünk, de az épületek és a járművek leg-

inkább üres kortandobozra hasonlítanak, és túlságosan jellegtelenné. A városokban egyébként szabadon repkedhetünk, tehát a játék ezen aspektusával semmi panasz nem volt. A grafikai hiányosságokat pedig még bőven van idejük kijavítani, így a rajongóknak semmi okuk arra, hogy elkeseredjenek.

Következzen egy újabb húzónev, a **Need for Speed Carbon**. A játék logója csupán egy pár másodperc erejéig volt látható a Sony konferencia alatt, és egyelőre mint PlayStation 3-os játék van számon tartva, de semmi egyéb információk nincs a projectről.

Az elmúlt években elég népszerű Def Jam játékok sincsenek hanyagolva, jelenleg két futó projektje van a cégnek ebben a szerződésben. A PlayStation Portable konzolra megjelenő változat a **Def Jam: Fight for New York: The Takeover** címre hallgat, és a show alatt egy kilencven százalékos készletségben lévő verziót lehetett kipróbálni. A játék leginkább a PS2-es változatokhoz hasonlít, mind irányításában, mind a megjelenítés tekintetében. Természetesen a történetes játékmód mellett – hordozható gépről lé-





Madden NFL 07



Command and Conquer: 3 Tiberium Wars



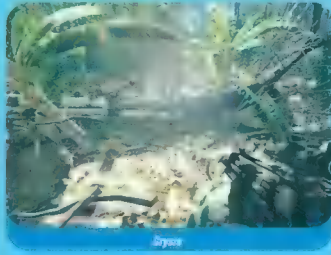
Crysis

vén szó – kezdeményezhetünk egy gyors bonyolít bármely gép irányította ellenfél ellen, vagy épp a multiplayer opció segítségével bármely ismerősrünkkel is elgondolhatjuk az interaktív környezeti és fegyverek hada segítségével. Annak, aki az eddigi részek nagy rajongója volt, nyilván élelmélet lesz ezen verzió megjelenése, már csak a zökkenőmentes mulat miatt is, a többiek pedig izlés szerint döntsenek majd – a megjelenés közel van, úgyhogy már nem kell sokáig visszalogni magot senkinek, ha egy jó bonyolító lesz szó. A másik Def Jam fejlesztése egyelőre csendesen halad, enlékesztetünk a project egyértelmű (ön az összes jelenlegi generációs konzolra, és PS3 / Xbox 360 duóra, most nem nagyon tudni róla.

Volt még egy bemutatott **Nascar** (munkacím), amely PSP-re készülődik, és a nagygépes verziók minden előnyét örökölve, megtehető ez a „bárholt menethetők” lehetőségével, amely egy harddizájol konzolnál elég fontos. Az



The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II



Crysis



Crysis

autós széria ászszal érkezik a nagykonzolokra is, de a show alatt mindössze a PSP-s Nascar volt játszható. Jöjjenek hát az EA Sports játékok. Elsőként a legnagyobb durranás, az **NBA Live 07**. Hogy miért érdekes ez az elvileg csupán újabb folytatásnak ígérkező produktum? Nos, a válassz ráppant egyszerű – a nextgen verziók végre nem csak a grafikai engine apró módosításaihoz merülnek ki. A show alatt egy remek magyarosá viderő láthatók az érdeklődők, amely több szempontból is érdekes volt. Először is, szereplők nem mozognak többé úgy, mintha légen csúszkálnának, magyarul a lábmozgás végre valódi módon jelenik meg a játékokban. A prezentáció kiért a karakterek fordulására is, a régi gépeken a karakterek csakaszosan mozogtak, így lehetetlen volt például, hogy egy teljes kört írjunk be a játékos segítségével. A mostani motor ezt lehetővé teszi, sokkalta finomabb mozgás bevezetésével. Külön érdekességként emeltek ki a karakterek sokkal élethűbb viselkedését, magyarul tekintetükkel folyamatosan követik a labdát, nem pedig bombán néznek maguk elé, ahogyan tettek az előző

edvén volt egyre sárosabb, a fűcsók csak gyűlték. A végre egy igazán eszátarta területt vált a pálya, annak rendje és módja szerint. Érdekes újítás még a minijátékok bevezetése, melynek leginkább a bajnokságban lesz szerepe, a sérült játékosaink felgyógyulását meggyorsító miniküldetésekrol van szó – ha ügyesek vagyunk, nem kell 10 hetet várni, amíg John helyereződik a sérvműtétjéből. Orvendezünk.

Tovább ült a vasat a cégnél, és készült az **NFL Head Coach** címre hallgató szimulátor, ahol az edző irányítását vehetjük át, és a football menedzsment progikhoz hasonlóan kell sikerre vezetnünk választott csapatunkat, akár több szezonon (és természetesen az időnként megrendezett kupák) át – a tengerentúlon minden bizonyonnyal sikerre számíthatunk ezzel a koncepcióval. A Sony konferencián egyik látványos eleme volt a **Tiger Woods PGA Tour 07** prezentáció – Tiger Woods modellje elképesztő részletességgel lett elkészítve, ráadásul a mozdulatokat real-time irányították a készítőik, és bevezették. Körülbelül ennyit tudhatunk meg, a

grafikai oldallal kapcsolatban – személyes kíváncsiságlát ellen a talaj realizitkus megjelenítése csúcsú, mert annak már igazán ideje lenne, hisz egy ilyen játékban nem beszélgetni fogunk, hanem labdákat hajkurászni.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth II. A Gyűrűk Ura rajongóknak nedves álmokat okozó szuperstratégiai RTS átköltözik X360-ra is. A kép magóért beszél.

Muszáj megemlítenünk így a végén az EA két PC-s projektjét – leginkább azért, mert jó eséllyel látunk rá, hogy belátnak időn bejelennek őket konzolokra is. Az egyik a **Command and Conquer 3 Tiberium Wars**, ami a régi klasszikusokhoz való visszatérést jelentheti, ha nem követnek el valami alóri nagy hibát. Ennél érdekesebb számunkra a legszebb PC-s játék, a döbbenet neve: **Crysis**. A fejlesztők a Far Cry-t kezdték az amokfutást, melynek motorja a mai napig decens látványt nyújt – ezt

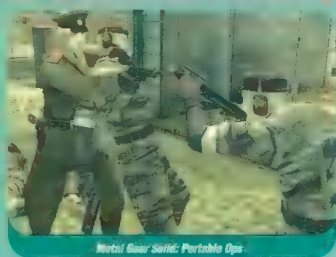
az új motort pedig egy science-fiction alapra helyezett játékhoz írták. Kétkemény idegen invázió, hatalmas monszttal, égő és pusztuló városok, csodaszép megjelenítés... MGS4 trailer ide vagy oda, a show legszebb játéka címet a Crysis tudhatja magáénak. És ami a konzolos kapcsolatot jelenti: sokan, sok helyütt velük tudni azt, hogy a fejlesztők nem véletlenül kapták az első közt PS3 devkitet – magyarul a PC-s megjelenés után talán várható egy PS3 átirat is. Nem megerősített infó, a készítőik pedig többször is nyilatkoztak, hogy a PC-re szarazárnak koncentrálni, a portok kérdésén csak a megjelenés után pandolkoznak el. Ettől függetlenül ha ez a játék ebben a formájában meg jelenik majd PS3-ra (vagy természetesen X360-ra), nem kell többé aggodni a nextgen valódi erejét illetően.

A mobiltelefonoknál sem feledkeznek meg a cégnél, egy **Orcs & Elves** névre hallgató játék készülődik (fejlesztő: id Software, Carmack első mobilos projektje), a zsnőnre pedig klasszikus barlangkavicsok tápopát szerepelték, elég sok hasonló stílusú darabbal lesznek ellátva a high-end telefonok gazdái.





Metal Gear Solid 4



Metal Gear Solid: Portable Ops



Hellboy

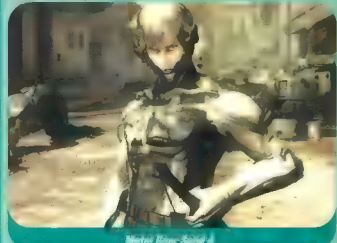
A Konami mint mindig, idén is kitélt magáért. Természetesen a fő attrakció Kojima és diszes bandájának vitrinbe állítása volt – vegyük is szemügyre, hogy a japán játéksítnél mivel rukkolt elő. – Írtuk volt egy évvel ezelőtt és írhatnánk most is, hiszen az E3-at lassan át kéne keresztelni „kiállítás, melyen bemutatják az új MGS trailer”-re.

A 15 perces, új előre beharangozott **Metal Gear Solid 4** „előzetes útját: — akkorár, mint amit vártunk tőle, de az utolsó másfél-két perc olyan szinten porba alázott mindent, hogy még mindig nem találunk rá szavakat. A sorozat záró, most már tényleg végsőnek ígérkező építőkockája minden eddiginél sötétebbnek, szomorúbbnak érkezik: — melankolikus hangulat szörnyen nyomasztó érzéssel súlykolt — emberek tulajdombá, hogy egy legenda ér véget, megpedig a jelek

hound színeiben; itt van Campbell, ezúttal szabadúszó katonaként; Otacsn ezúttal is támogató szerepben tűnik föl; az igazi aduász, Liquid Ocelot is tiszteltet teszi, az egyedi mint Outer Heaven újbóli megalkotója és első számú embere. És végül itt van Snake, elképesztően megöregedett formában, de még mindig remek harci képességekkel. A játékméntről azonban nem tudunk túl sokat mondani, a Kojima-gépezet minimál infókat hintett el a változásokkal kapcsolatban — új körülményekhez új mozgatórugók dukálnak, az egyedül biztos pont az MGS3-ban megismert kameo rendszer jelenléte, mely kissé átszobott formában, a technikai alreleépésnek hálá jelentős újdonságokkal tünik fel. Aprópó technika: — MGS4 szép, pokolian gyönyörű, messze a legszebb PS3-as játék amit eddig láttunk és ennél csak szebb lesz — főleg, mert jelen állás szerint legjobb esetben 2007-ben, [Kojimék

hozható létre a bajtársakból, akik komoly háttértárgyakkal nyújtanak a misszió teljesítéséhez. A hangszóly mégis a multiplayer opcióban van, a szingli módozatban összehozott csapat itt is használható, illetve a tagok egymás között cserélhetők. Érdekes újdonság „White Flag” intézményének bevezetése, — fehér zászló felmutatásával feladható a harc, majd a következő körben folytatható, így gyakorlatilag egyenlő eséllyel, folyamatosan mehet az online küzdelem. A teljesen három dimenziós megjelenítés körülbelül — MGS2 díját súrolja, a környezet teljes mértékben autentikus, számos elem ismerős lehet az MGS3-ból, a karakterek modelleji pedig gyakorlatilag kisebb butításokkal egy az egyben onnan lettek áttelepítve. Megjelenése ez év telén esedékes.

PS3 vonalaton — Metal Gear Solid 4 mellett még esedékes egy **Coded Arms: Assault**, melyről sajnos



Metal Gear Solid 4



Coded Arms: Assault



Kinniku Showdown

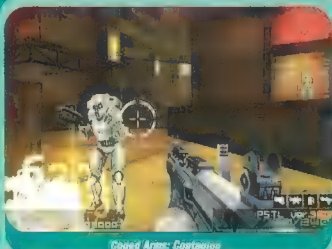
szintem nem is akárhogy. Nehéz lenne szavakkal leírni azt — audiovizuális élményzathatagot, melyet a mozgóképi sugárod magából: tessék lelőlni szépen — 576 Online szerveréről. A sztori esetelése már más tézisa — mint tudjuk, az események a Metal Gear Solid 2 után játszódnak. A világ és a hadviselés megváltozott: a Metal Gearre piacra kerülésével átrendeződtek az erőviszonyok, az Egyesült Államok orszáival vétkedő zsoldos csapatok kártékult alkalmak — harc-tereket, ez pedig komoly fenyegetést jelent az egész világnak, különösen, mert a Gearre precízió, könnyebben bevezethető harci egységek lettek, biometrikus részekkel, mesterséges intelligenciával — Raiden mégis párosával pusztítja őket. Igen kedves olvasó, jól látod: Raiden és vele együtt a trilogia összes kulcscsereplője visszatért, ráadásul sokkal kidolgozottabb formában, mint eddig bárhol és bármikor. Raiden sokan és sok helyen szapulták, de — itt nyújtott teljesítménye után egyértelműen a sorozat egyik legkarizmatikusabb hőrszónak ígérkezik; itt van Maryl, immáron a Fox-

szőszmötölés, perfekcionista munkatempóját ismerve: lehet, hogy csak 2008-ban...] csap le újból az MGS bárd: ha valamit megéri PS3-ot venni, hát ez az. Nem maradunk portábilis MGS nélkül sem, a két középszerű Acld után — **Metal Gear Solid: Portable Ops** kívánja öregíteni a sorozat hírnevét. A kiállítás verzió tanúsága szerint sikerrel — a történetek hat esztendővel — MGS3 után játszódnak, lényegesen enyhített a Big Boss-szal, kinek ezúttal egy szakdár Foxhound sejttel kell megküzdnie, miközben nyomában lóhal az Egyesült Államok serege, lévén a csapat vezetőjének hiszik — Kojima állítása szerint ezzel az epizóddal kívánja kitölteni az MGS3 és a Metal Gear közötti tálatongó űrt, melyet az Ashley Wood nevével fémjelzett, hang- és kép effektusokkel feldúsított képregénykockák tolmácsolnak. Visszatérő karakterek lesznek, — a már biztos szereplők között van Para-Medic, Major Zero, Signit, Eva és Ocelot. A PO a klasszikus MGS vonalaton követi, ám az Acldól is örökölt: az egyszemélyes hadjáratban saját csapat

nem tudunk érdemben információval szolgálni azoknál, hogy jövöde lesz az új Unreal motorral. A **Hellboy** ellenben már nem ennyire fókuszatos: a Krome Studios multiplatform produktumot hegészti, a Sony masináján mellett PSP-re és X360-ra is készül párhuzamosan, alapjául — azonos nevű viselő képregény szolgát, — fejlesztésben pedig közvelen, segítséget nyújt — kresztor, Mike Mignola, valamint a filmváltólat jelgyzó Guillermo del Toro. A sztoriól sajnos nem tudunk semmit, mindössze annyit bízhat, hogy — fontosabb szereplők mindegyike felülünk majd. Hellboy emberfeletti képességekkel írja a gonosz, a környezet rombolhatónak ígérkezik, a harcrendszert pedig széleskörű kombinációs lehetőségeket kínál. Az első képek egyelőre nagyon határozatosak, — és megjelenés is távol van — valóimkor jövőre...

A kurrens generáció sorát — **Pro Evolution Soccer** hatodik epizódja erősíti, mely bár nem mutat fel komoly újításokat, tovább pizkalgatja a már emög is kiváló rendszert. Az irányítás finomodott, a passzolás





Castlevania: Portrait of Ruin



Rengoku 2



Lunar Knights

és kapura lövés kivételével azonban még mindig embert próbáló feladat lesz. Az örökösen kritizált licenproblémákra kisebb győgyírt jelent az autentikus uniformis kollekció, valamint a ismeretbőve facisták arcainak precízebb kidolgozása. Természetesen maradtak ki az új epizódból a nemzetközi kupa lehetősége, mely ezúttal a hamarosan rajtolt futball világ bajnokság alapján zajlik. PS2, PS3, X360, PSP, DS – valamikor ez év végén.

Nem a Hellboy az egyetlen licenccel cím – kiadó a WB gyereksorozatait is felkarolta. A **Xiaolin Showdown** kapcsán elsőként a Dreamcastos Powerstone jut az ember eszébe – az XS tradicionális bea'n'up, egy hatalmas arénába helyezett pofozkodás. A harcot az úgynevezett Shen-Gong-Wu erők színesítik, melyek minden egyes főhősnél eltérő erőtől támadóként funkcionálnak. Használatuk Kí pontokba kerül, melyet

Jr. a Root of Evil végére sokkal nagyobb hangsúlyt fektet a történetre – antagonistá szerepe ezúttal egy ifjú hőlygre hárul, örögi tervet csak főhősünk és hű lőrső. Pandora képet megakadályozni: a fejlesztést végző backbone komoly, átvettető animációkkal megátogatott narrációt ígér. Végre javításra kerül a legnagyobb problémát okozó kamera, mely a flippergombokkal végre szabadon forgatható. Mintegy 60 ellenfél, tucatnyi pálya és továbbfejlesztett grafikus motor kíván gondoskodni arról, hogy a folytatás végre bevaltsa a hozzá fűzött reményeket – ha minden jól megy, augusztus magasságában arról személyesen is meggyőződhetünk.

Színtlen hasonló ambíciókkal vágott neki új platformnak a nyitáscímek megjelent **Rengoku**, mely sajnos alaposat hasonlított – most mégis kap egy második esélyt. A Rengoku 2 tetszéstől akciójáték, a hét főbűnt

lélekgyűjtés ezúttal kimarad a receptből, helyét a klasszikus pénzgyűjtés veszi át, mely a képességek fejlesztésére, illetve a felszerelés frissítésére váltható be. A Portrait of Ruin a sorozat ügynevelés alászá: a kooperatív opció bevezetését is megkövetelték, ennek mikéntjéről azonban még nem rendelkezünk információval. Ami biztos, az az, hogy a Dawn of Sorrow-ból kiindulva igencsak remek epizódnak nézünk elébe – a DS exkluzivitás továbbra is fennmarad, megjelenése valamikor december környékén szanszos.

A Kojima Productions a két Metal Gear Solid epizódtól mellett egy érdekes Castlevania-boktat klón elkészítését is megadta vállalta. A **Lunar Knights** Aaron és Lucien, a két vámpírvadász körül bonyolódik, a csavart a két hős eltérő képessége jelenti. Aaron a löfegyverek mestere, rövid időre pedig az életet szimbolizáló varázslatok erejét is kihasználhatja. Lucien ellenben



Death Jr: Root of Evil



Castlevania: Portrait of Ruin



Death Jr. and the Science Fiction Plot of Doom

ellenfél püfölsével, valamint power-upok felvételével lehet a maximumra tilleni. A XS eleggő feladaton teljes, a cell-shader megjelenítés bár színes és szagos, mégsem rendelkezik azzal a pluszszal, ami kiemelné a tömegből – megjelenése novemberben esedékes, PS2 mellett Xbox-ra és DS-re.

A handheld szekció szerencsére már érdekesebb. Először is itt van az új **Coded Arms** epizód. A **Castlevania** alcímét viselő FPS lélekleti folytatása a mérseklést sikert elért elődöknek. A környezetet mit sem változtatt, ezúttal is a viharos, túrba helyezőződőt a kompany, mely most a katonai rendszerekbe beárat cyberterroristák elleni harcra fókuszál. Sajnos sem a kissé körülményes irányítás, sem a játékmenet nem esett át komolyabb átszabásban, az egyedüli üdvözlendő újítás a random generált pályák eltűnése – a jelenlegi állás szerint valamikor jövőre esedékes a megjelenése, remélhetőleg addig még sikerül néminemű üdönsgáton csémpészni a jelen állapotban unalmas összképhez. Folytatást kap a kezdetben ígértetésnek tűnő **Death**

képviselő 7+1 szinttel, megközelítőleg 300 egyedi fegyverkombinációval, izgalmasban bővelkedő sztorival és erőteljes többjátékos opcióval. A látványvilág is alapos vérfrissítésen ment keresztül, mind technikailag, mind művészi érzéssel az előrelépés – ennek ellenére azért erős tenztartásokkal érdemes kezelni: megjelenése szintén augusztusra datálható.

Immáron második alkalommal látogatja meg a Nintendo duál képernyős handheldjét a Castlevania saga, a **Castlevania: Portrait of Ruin** új – két új főhős, ismeretlen környezet. A második világjárvás érébe ágyazott történet ezúttal is Dracula felmásztása körül bonyolódik, melyet a vámpírvadász Jonathan Morris, valamint a mágius képességekkel rendelkező barátja, Charlotte Orleans próbál megakadályozni. A folytatás kulcsszava a kettősség – a két főhős szimultán irányítható, a köztük való váltás az érintésképernyőn át zajlik, ráadásul eltérő megközelítést igényelnek: kettejük közül Jonathan képviseli a nyers erőt, míg a mágius támadásban Charlotte a jártasabb. A

inkább a közelharcot preferálja, vámpírrá változása pedig jelentős fegyvertény az ellenfelekkel történő harcban. A játékmenet az úgynevezett TAC metere építkezik, mely nagy hasonlóságot mutat az FF Overdrive szisztémájával: akkor töltődik, ha sikerül oda-csapni az ellenfeleket. A két hősöz saját kis démoni állatkát is nevelhet és bevetelhet, akik a harcban is kivesszik a részüket. Mindenképp érdekes anyagunk tűnik, sáds, hogy mennyire sikerül eredetire: Kojimát ismerve erre nem lesz panasz. Mint minden más, ez is valamikor az év végén várható.

És végül, **Death Jr. and the Science Fiction Plot of Doom**. A DS exkluzív DJ epizód PSP-s bűnjához hasonlóan két főhős vonulat fel, ám Pandora itt egy bal-esetnek köszönhetően már a sztori elején elpatkol – értelemzerűen addig a frizidőben marad, míg a játékot meg nem szerzi a gyógyító kórházakat a bajra. A két karakter szintén szimultán irányítható, ráadásul mind a fegyverek, mind az upgrade-ek cserélhetők köztük. No és mikor jön? Igen, év végén.



Midway



Mortal Kombat: Armageddon



Unreal Tournament 2007



Stranglehold

Ha Midway, akkor Mortal Kombat: az amerikai kiadónak láthatóan esze ágában nem áll leállítani a veredéks szériát – miért is lennének, ha a nép minden évben megveszi a soros folytatást? Ennek örme idén nem egy, nem kettő, hanem kapadából három Mortal Kombat játékot kapunk jöké, ha nagyon szigorúan vesszük, akkor csak két és felet – de erről majd később.

Kezdjük talán a legnagyobb érdeklődésre számot tartó, az MK-fősorozat jól beismert **Mortal Kombat: Armageddon**-al. Az Armageddon valami alyosmi, mint ami a tizenhat bites konzolokon is a Mortal Kombat Trilogia volt: búcsú a soros generációtól, összegző játék – csak most nem három részt, hanem az eddig megjelent összes epizódot vesszük egy kalap alá. Konkrétan: a MK:A-ban benne lesz az eddigi részek összes szereplője, és minden elérhető pályája. Mivel több karak-



Mortal Kombat: Unchained



Unreal Tournament 2007



Stranglehold

ter (pl. kis kedvencünk, az MK3-ban keménykedő Shyken) soha nem bukott fel a polygon-korszak folytatásaiban, frissen modellezett szereplőkkel is találkozunk a régebbi, a harmadik dimenzió már megjárt karakterek mellett. A Midway nem elégedett meg az- zal, hogy összetételre a eddigi szereplőket – az Armageddon legalább annyira teljes értekké Mortal Kombat, mint az előző két rész volt, sőt, ha lehet, még tel- jesebbé is (ilyen magyar szót nincsen, fiók-lányok, az iradalomdolgazásban hanyagoljátok az alkalmazást) – néha élünk a luxussal, hogy erőszakkal egy kicsit a nyelvet...). Az Armageddonban ugyanis benn van min- den, mi szemnek szólnak ingere; visszatér az előző ré- szekben megismert Konquest mód, lesznek minijátékok, online multi, sőt, egy vadító karakterkreációs módus is. Lássuk az utóbbit: akinem nem elég a több tuat kar- akter, újat gyárthatunk magának. Nem csak a harcos kiné- zetet változtathatjuk meg részletesen, hanem a mozdul- tatát, támadásait, harcszét, fegyverét és kivégzésé- it is. Ha már a harcra tartunk: a Midway-nél nagy

vagyis rendben van, semmi kiemelkedő, tisztességesen összerakták. Az MK:A októberi megjelenésével (PS2, Xbox) a sorozat elbúcsúzik a jelenlegi generációtól – a következő felvonás már nextgen konzolokra érkezik.

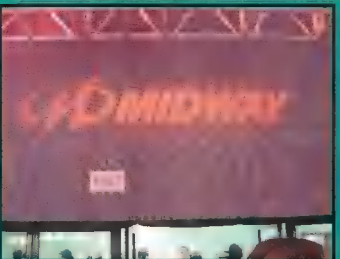
Az sem marad Mortal Kombat nélkül, aki már most rendelkezik nextgen konzollal – konkrétan egy X360-nal. A folya- matosan bővülő Xbox Live Arcade kínálat 2006 folyamán az **Ultimate Mortal Kombat 3**-mal gazdago- dik – vagyis jön az MK3 bővített, bónusz karakterekkel és helyszínekkel felturbózott verziója. Az E3-mon mu- tatott verzió még nem volt tökéletes (sebességproblé- mák, hiányzó hangok), de a fejlesztési ígéretek szerint a megjelenés időpontjára már a lesz – azaz perfekt emulációra számíthatunk, megnövelt felbontással, és online pófozkodással kiegészítve. (O lenne egyébként a fentebb emlegetett „fél” játék – ami nem azt jelenti, hogy rossz, hanem azt, hogy nem új rész.)

A szebekonzolok székérbőlornak sem kell a kardjába (vagy bármilyen más éles tárgyba) dőlnie, ha Mortal Kombat-ra vágyik: a Midway a PSP tulajokat célozza

meg a **Mortal Kombat: Unchained**-del. Az Unchained annyiban hasonlít az Armageddonra, hogy ez is egyfajta „Best of Mortal Kombat” lesz, csak nem olyan széles körű, és pályaválasztékkal – ergo nem az összes eddigi szereplőt és helyszínt szűfőlik bele, ha- nem a legnépszerűbbeket. A Midway a pontos karak- terlistát még nem hozta nyilvánosságra, de Scorpion, Sub-Zero, Kitano, és Goro mindenképpen szerepelni fog benne. A nagygépes verziókban már megszokott Konquest is tiszteltet lesz, sőt, az Endurance mó- dussal is összefutathatunk majd – azaz gyakorlatilag semmiből nem maradunk ki, ha a hardozható MK mel- lett döntünk. A grafika korek, lesz benne WiFi-s multi, és többféle fatality karakterenként – össz- lehet leemel- ni a palcra.

A jövő évi Midway-kínálat egyik legényesebben ra- gogó gyémántja lesz az Epic **Unreal Tournament**

2007-je. Az UT2007 továbbra is a multi összecspá- sokra koncentrál – a single módus botokat hajlít be a csatába a élő ellenfelek helyett, és akárcsak a sorozat korábbi részeinél, itt is elsősorban gyakorlóra szolgál – az igazi küzdelem az online csatáiban zajlik majd. Az UT2007 a szokásos (DM, TDM, CTF) játékmódo- kon kívül a Warfare játékmóddal próbálja magához édes- getni a multiplayer lövöldés szerelmeseit. A Warfare rendkívül komplex mód, a két választható oldal (Axon és Necris) epikus összecspósa hatalmas pályákkal, ellátható bázisokkal, pályánként többféle objektív- val, és gyártható védelmi / támadó rendszerekkel. Az Epic a 2007-es felvonással a pályák és a vezethető jár- művek esetében a mennyiség helyett a minőségre kan- centrál: kevesebb lesz belőlük, mint az UT2004-ben, de jóval kidolgozottabbak lesznek, a Necris oldal kap például egy brutális, kétszemélyes mecht (egyik játé- kos vezeli, másik a fegyvereket kezeli), de a gyalogo- sok által használható légvédelmi (gyorsabb utazás, viszont nem tudunk lövöldözni) is érdekes újításnak





MLB SlugFest 2006



The Ant Bully



Spy Hunter: Nowhere to Run

tűnnek. A játék 32 szereplős online összecsapásokat támogat, a grafikai nem dicsejkül külön (Unreal Engine 3 a szülei kezében – a Gears of Warhoz hasonló minőségre lehet számítani), a megjelenés viszont még odább van: konzolos fronton egyelőre csak PlayStation 3-ra van bejelentve, PC verzió 2007 elején érkezik, a PS3 inkarnáció a jövő év első felében íri el – végleges formáját.

A Midway arzenál másik Unreal 3 motoros játéka ■ **Stranglehold** – a kiadó tavaly licencelte az Epic-től ■ motort, a következő generációs projektjeik döntő többsége erre épül. (Zárójelben: nincsenek egyedül, az Epic hatalmasat kaszál az UE3-mal, rengetegen vették meg tőlük a technológiát). Gyors szerkesztőségi szavazással ezt ■ játékot választottuk meg a legjobbnak a Midway dolgozó közül – elsősorban azért, mert nagyon cool dolgokat lehet művelni benne, igazi, feszes, kőkemény,

a legjobb: az über-cool akciókat nem csak a single player, hanem az egyelőre gondosan titokban tartott multi móduzsban is végrehajthatjuk – kíváncsian várjuk, hogy az idóssalást hogyan pakolták át ■ multiba (állítóg benne van). Megjelenés év végén, X360-ra és PlayStation 3-ra.

Fussunk át gyorsan a Midway sport-szekcióján is: két játékból áll a kínáló, és európai szemmel nézve egyik sem tola magasba a vérnyomásunkat. A **Blitz: The League** (PS2, PSP, Xbox, Wii) amerikai focit, az EA által elhappolt NFL jogok miatt mindenféle hivatalos licenccel, ennek fejében viszont egy jó adag brutálissal (elefánt sérülések...); ■ **MLB SlugFest 2006** (PS2, Xbox) pedig baseball frissített statisztikákkal, új stadionokkal, látványosabb animációkkal és a 2006-os kiadásban elsőkénti jelenlévő karakter-kreációval lehetőséggel. A Blitz októberben jön, az MLB pedig a jü-

A cuki platformer sem marad el persze: a Warner nyáron debütáló animációs filmje, a **The Ant Bully** ilyen formában kerül megjátékosításra. A történet roppant egyszerű: meggondolatlan kisfiú vizet spriccel ■ hangyabolyra, és zsupsz, ő is összetöppörödik fél centisre. A feladat: visszanyerni az eredeti formáját. Sok-sok ugráló, kevés harc, kevés gyűjtögetés, és némi logika közei ki az emberi formába visszavezető utat – egy-egy akadály leküzdéséhez a hangya pajtások segítségét is igénybe kell majd vennünk. A film premierjével nagyjából egy időben lesz kapható, GC, GBA, és PS2 platformokon – később lesz beléle Wii verzió is. Itt van aztán a **Happy Feet**, ami a rend kedvéért szintén egy Warner-animáció átjátszózata – nem sokat tudni róla, a fészereplők pingvinnek, a műfaj kalandjáték, és állítólag énekelni is kell / lehet játék benne. Pingvinék novemberben köszön-



The Grim Adventures of Billy & Mandy



Nowhere to Run



Spy Hunter: Nowhere to Run

macsó akciójáték. Korábban ugyan írtunk már róla, de nem tegnap volt, elevenítsük fel egy kicsit ■ tudnivalókat: a Stranglehold John Woo kultikus akciófilmjének, ■ Harbóliednek direkt folytatása – játékként. A főszereplő Tequila nyomozó, azaz az isteni Chow Yun Fat, aki a fizimiskáját és hangját adja a játékhöz. A hangtűl a rombolásból, és ■ minél látványosabb akciókon lesz: a környezeti darabokra szédehl, és ezt tessék a szó legszorosabb értelmében érteni – amit látsz, azt darabokra lésdhet, a bérpült szilánkosra lyuggatható, a vakolat felaprítható, ■ sorokba támasztott zsákokból pedig patakokban folyik a rizs, ha beléjük lösz. A Stranglehold rendkívül könnyen tanulható irányítással dolgozik, és a látványra megy rá: ha valakire ráveszt a célkeresztet, automatikusan belövell az akció, ha felugrasz egy asztalra, Tequila nem lép rá, hanem elől várda (lassítva, persze) elugrik – a sok látványos megmozdulás itt (is) csikot tölt, az eredmény pedig egy helyzettől függő speciális mozdulat (az egyik ilyenben gombok is szerepelnek – újabb John Woo védjegye). Ami

níusi Konzol standokra kerülésével nagyjából egy időben fog megjelenni – nem nálunk persze, hanem az Álmakban.

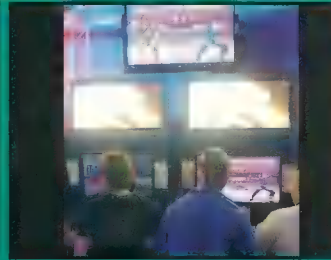
Játékok ■ fiatalabb korosztálynak, nem is kevés: három darab, egyik sem eredeti alkotás, animációs filmek, illetve egy rajzfilmsorozat áll mögöttük. A **The Grim Adventures of Billy & Mandy** eredetile a Cartoon Network-en fut nagy sikerrel (szerintem nálunk is, de meg nem mondom a magyar címet), a játékkeldolgozás a szokásos cuki platformer helyett az üllögős műfaját választotta. Leginkább a jó öreg PowerStone játékokra emlékeztet az anyag, a rajzfilm összes jelentős szereplője felbukkan benne (az E3-mas demóban csak Billy, Mandy, Grim, és Irwin volt látható), a lényeg egymás laposra püffölése. A többszintes pályákon szabadon mozoghatunk, és különféle power-upok felhasználásával tehetünk szert előnyre ■ társainkkal szemben, és gygyereket is magunkhoz szíthetünk ■ szétverhetjük ládikából. GC, PS2 és GBA változat készül, novemberben lehet keresni a boltokban.

nek be, lesz belőlük PS2, GC, NDS, GBA és Wii változat is.

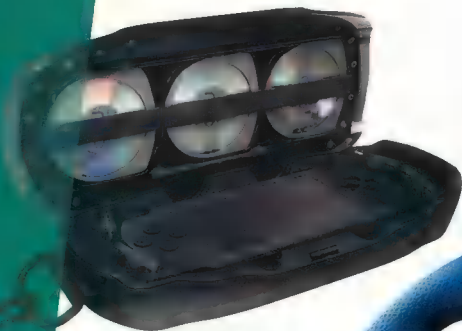
Zórákkordként legyintünk egyet a két hónapja már tárgyalt PS2-s **Rush** felé (még mindig autóverseny, és még mindig nem találunk benne semmi érdekeset – szeptemberben majd jól leleszteljük), és vetünk egy hosszabb pillantást a **Spy Hunter: Nowhere to Run**ra. Az új Spyhunter játék a Dwayne „The Rock” Johnson fészereplésével készül (összel kezdik forgatni) mozifilmre épít – eredetileg szeptemberben kellett volna megjelennie, de a film csúszása miatt gyaníthatóan átvándorol 2007 nyárára, hogy egy időben jelenjenek meg. A korábbi Kémvadászokat az Interceptor (a fűlős autóját) állították a középpontba, a helyzett most változik egy kicsit – két főben mászkáló, lövöldözés misztérium is kapunk. Az utó azéti marad, és a jármű speciális képességei (képes átalakulni szupermotorrá és motorcsónakká) is kamatoztathatók. A Midway PlayStation 2 és Xbox platformokra szánja ■ játékot – 2007 nyáron mondjuk már illene melleslapi egy PS3 / X360 változat is.



576 KONZOL



576 KONZOL



PlayGear Street



GS Laser Mouse



Driving Force EX



Cordless Attack

VÁSÁROLJ, REGISZTRÁLJ, NYERJ!

Vásárolj az 576 Kbyte üzletekben
vagy webáruházban LOGITECH terméket
és vedgyél részt nyereményjátékunkban!



Logitech

A részletekért keresd az
576 Kbyte üzleteket vagy
a www.576.hu webáruházat.

AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ

Az 576 Konzol július-augusztusi, nyári összevont számától kezdve egy új, terveink szerint egyre bővülő vásárlási akcióval szeretnénk kedveskedni hűségese olvasóinknak.

A jövő hónaptól kezdve tehát rendszeresen egy kivágható vásárlási utalványt találtok majd a magazinban.

Ezt a szelvényt majd 1000 forint értékben, az 576 Shopokban tudjátok levásárolni, mégpedig a havonta bemutatott, megadott termékek vásárlásakor.

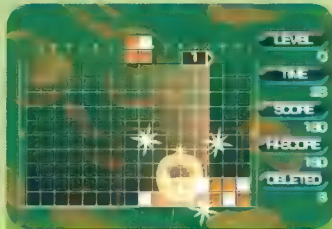
- Csak eredeti, magazinból kivágott szelvényt fogadunk el.
- Ajánlatunk csak a készletek erejéig tart.
- A szelvény csak az általunk megadott termékekhez érvényes.
- Egy termék vásárlásakor kizárólag egy szelvény használható fel.
- A szelvény kivágás után az újság tartalmát nem károsítja.

Akciós vásárlási utalványod csak abban az esetben érvényes, ha neved és címed megadásával kitöltöd a szelvény regisztrációs részét. Év végén vásárlóink között értékes nyereményeket sorsolunk ki!

AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ



Turok



Lumines II: Puzzle Fusion



Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Következzen a szokásos „azok a cégek, akik megérdemlik az elítélést, de nem hozták ki annyira jól, hogy külön oldalakat szenteljenek nekik” szekción. Idén elég sokan estek ebbe a kategóriába, gyönyörűen azért, mert a generációváltás miatt több kiadó most még nem akarta megmutatni, hogy mi rogyog ■ fazekában ■ a játékaik nem voltak még olyan állapotban, hogy a Nagyérdemű előhessen látni őket.

A Buena Vista Games mondjuk pont kakukktal, nekik tulajdonképpen rengeteg játéka volt – csak a kilencven százalékok abszolút gyermekeknek szóló cucc, az anyacég (Buena Vista = Disney) mindenféle rendű és rangú rajzfilm-sorozatának handheld játékfeldolgozásai, általában GBA és NDS desztinációval – tőlük most megkíméljük a Nyváos Olvasót. Mindenképpen említést érdemel viszont ■ *Propaganda Games* al-



Turok



Lumines Plus



Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

tal hegesztett **Turok** – igen, AZ a Turok, a régi, a jelenlegi generációs konzolokon hamvába halt lövöldözős legenda, aminek jogait a Buena tavaly vette meg a becsődölt Acclaimtól. A Turokkal újraindul a széria – az új résznek nem sok köze van az előzőhöz (oké: a semmi közül nincs egymáshoz, a cím ugyan-az, meg ebben is lesznek dinók, oszt’ jó napot...). Egy Joseph Turok nevezetű ex-kommandózt irányítunk, aki régi mentorát őlőzi egy távoli bolygóra – a hajóját felőlik, ő pedig ■ dzsungelben landol. A dzsungelben dinoszauruszok laknak – és NAGYON éhesek. A dinók helyett elsősorban emberek (a gonoszok lett korábbi bűntárs állig fellejgyezett cinkosaira) fogunk vadászni, az őslények semleges állapotaot képviselnek, bárkibe szívesen beleharapnak, ha finom ropogósz contaccakra van kilitás. A taktikusan nyomuló játékos figyelni a dinók mozgását, és úgy ügyeskedni, hogy azok jól rátámadjanak az ellenfeleire, és ■ at köstöltségük. A játék nem misszió-alapú, hatalmas,

a Challenge módus volt kipróbálható, ami a kissé komplexebb háttereket ■ és ■ új zenéket leszámítva teljesen úgy nézett ki, mint az első rész – kíváncsiak vagyunk, hogy mitől lesz több ■ folytatás, mert ez eddig elég kevés. A kérdésre 2006 végén kapjuk meg a választ, továbbra is PSP-n. Annak sem kell kétségbe esnie, aki nem rendelkezik PSP-vel: a PS2 tulajdonosok összel kóstolhatnak bele a Lumines nyújtotta örömeibe ■ az első rész bővített verziójának, a **Lumines Plus**-nak segítségével.

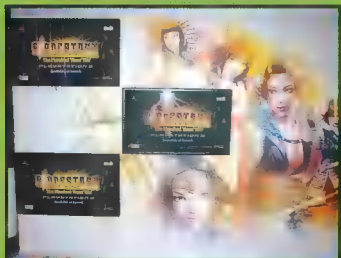
A nyár egyik potenciális filmslágeréhez, a **Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest**hez kapcsolódik a hasonló című játék – ezzel a címmel (később megmgyarazjuk...) kizárólag eszelszozolokra (PSP / NDS) jön. A PSP és az NDS verzió elé egymástól: ■ Portábilis Plejstáción Jack Sparrow kapitányt irányítjuk a film helyszíneit utánozó pályákon keresztül, és tucatszám kaszaboljuk le az ellenünk áskálódókat – ■ szle szekció kipörgetése után pedig multi csatlakban ve-

hetünk részt, de már nem ■ szárazföldön. A négysejtés múlt leginkább a klasszikus *Pirates!* hajócsatáira emlékeztet, erős ördök beütéssel: ■ cél ■ többi hajó elsüllyesztése, ■ lövöldözése közben bűnuszokat és pénzt markolhatunk fel, a pénzből (két csata között) a hajókat tudjuk majd tüneglni. Az NDS inkarnáció is akciójáték, csak itt mindhárom főhős (Jack, Will és Elizabeth – azaz Keira Knightley (STENNÖ) szerepl, nyomolni ugyan csak egyetl nyomulunk, de bármikor beszálhat mellénk egy másik játékos némi kooperatív csíhi-puhi erejéig. A PSP verzió június végén, ■ NDS változat pedig július elején lesz megvásárolható – az az a film előtt / után akár már játszhatunk is vele.

És itt ■ magyarázat ■ fenti cím-konfúzióra: a Karib tenger kalózái Playstation 2-n is felbukkannak, csak ezt a játékot ■ Bethesda Softworks fejlesztte, és a cím is más: **Pirates of the Caribbean: The Legend**

of Jack Sparrow. Nem nagyon értjük, hogy miért kellett más címet adni neki, hiszen ez is a filmen alapul, mi több, Johnny Depp (Sparrow kapitány, ugye) még ■ hangját is adja hozzá, ergo abszolút autentikus feldolgozás. A műfaj (hasonlóan a handheld változatokhoz) akciójáték, a három főhőst felváltva irányítjuk huszonegy pályán – a szenáriók többsége a filmből lett kiillózza, lesz azonban néhány, a fejlesztők fantáziájából előpattant helyszín is. Június végi megjelenés, pár nappal előzi meg a film (amerikai) debütjét.

Szintén ■ Bethesda standon lehetett közelebbről meg nézni a *Mad Doc Software Star Trek: Legacy*-jét. A Legacy hosszú idő óta ■ első olyan Star Trek játék, aminek komoly reményeket fűzünk. Semmi bugyuta akció, nem vadászgépekkel röpködünk, hanem látótáv (pontosabban: egy négy hajóból álló egységet) irányítunk. A játék ■ Trek-történelem összes jelentősebb mozzanatát fellelji, játszhatunk az Enterprise, az original Trek, és a Next Generation / DS9 / Voyager





Star Trek: Legacy



Overlord



Painkiller: Hell Wars

korszakban is. A csaták a taktikára és a manőverezésre fókuszálnak, kapunk négy játszható fajt (Föderáció, Klingonok, Ramulánok, és a kötelező Borg), és persze vaskos multiplayer módot is – ráadásul egész poláson néz ki a játék. Megjelenés ősszel, konzolos fronton kizárólag Xbox 360-ra. Várjuk.

Az eddig leginkább PC-vonalon nyomuló német CDV kiadótában egy darab [szé]konzolos játék szerepelt: a **Panzer Tactics DS**. A Panzer Tactics ortodox, hexa-táblás második világháborús kérés stratégia – akik a képek alapján a Panzer General sorozatra asszociálnak, helyes úton járnak. Több oldalról végigjátszható single player kampány, a handheld elvárásokhoz igazított küldetés-hossz (egy misszió max. fél óra), rengeteg egység (a gyolagsághoz a tüzéségen át a páncélosokig), funkcionális grafika (ez a műfaj nem a vizuális csodáról szól), tapasztalati pontokat szerző,

stratégiai és akcióelemek: hősünk nem egymaga intézi a dolgait, a külvilág terrorizálásában (a DK-el ellenében itt a felszínen lesszük a rossz fát a tüze) különböző teremtmények hada lesz segítségére. Parancsot adhatunk nekik támadásra, védekezésre, vagy akár egy falu teljes fellegelésére is – a gonoszokdás extrém mértéketel elíthet, a kétségbeesett párnád például egy idő után a helyi (nagy nehezen elérhető) szülönnyel fogja feloldozni, hogy kiengesztelje Ógonaszágunkat... Az Overlord egyedi vizuális stílussal lett felvértve, tényleg úgy néz ki, mit egy elborult, sötét mese – valahol Tim Burton és a Monthy Python között felülton. A megjelenés eddig van (2007 második fele), az Xbox 360 tulajok írhatják fel a listájukra.

A Dreamcast konzolos fronton egy ideje ugyanazt az egy játékot hozza ki az E3-ra: ez pedig nem más, mint a Painkiller jó régóta készülő Xbox-os verziója, a

nyék, ha nem sötét), maga a játék továbbra is inkább Tenchu Light, felülhézeti perspektívával, közepes grafikával és jelentősen egyszerűsített játékmennel (nincs nyílózás, nincs hősletkölni ugrálás, nincs csáklya, van viszont sok-sok rohángolás). A nyugati feltekin augusztus végén fog megjelenni, ha valaki (ezek után) még kíváncsi rá. A From első következő generációs projektje, az Xbox 360 exkluzív *Chromehounds* szintén a Sega-nál volt látható, ősszel kerül a polcokra.

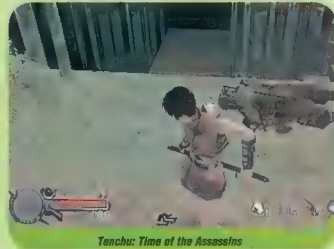
A Hudson standjára bepilantva minden sarokból Bomberman nézett vissza a látogatókra – a kiadó ismét (sokadszor) harcba küldi a robbantgatós kedvű kismembert. Az Xbox 360 tulajok a sötéte hangszertel **Bomberman: Act Zero**-t kapják: ugrik az eddigi megszokott színes-szagos-bűhökös környezeti, változik a dizájn, villógó páncélba burkolt karakterek csúszolják egymást. A magunk részéről már régóta csúszoljuk



Panzer Tactics DS



Overlord



Tenchu: Time of the Assassins

és így fejlődő egységek, online multiplayer – a Panzer Tactics hiánypótló alkotás, kevés világháborús stratégia lát napvilágot zsebkonzolokon, ha unod az Advance Wars rózsaszín tankját, itt a lehetőség, hogy történelmi környezetben művelj (majdnem) ugyanazt. Összel fog megjelenni, lehet hegyezni a stílusokat...

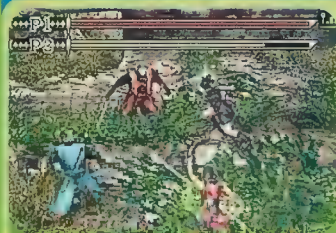
A Codemasters erdőtérnyében a Colin McRae Rally következő felvonására [CMR07 munkácimen fut] csak említés szintjén lehetett hallani: a játék készült, konkrét információkkal / képekkel / videóval nem szolgáltunk, jövőre jön, Playstation 3-ra és Xbox 360-ra. Konkrét, demózott nextgen cím volt viszont a **Overlord** – erre pedig a jövőben is érdemes lesz odafigyelni. Az Overlord egyfajta kifacsart Dungeon Keeper: nem a Gonoszot eltaposó izmos szőke herceget domborítja benne, hanem a fantasy-világok rosszfiúját. A játék reklámszlogenje sok mindent elárul: "Tied a döntés: gonosz leszel, vagy nagyon gonosz?". A Dungeon Keeperhez hasonlóan itt is keverednek a

Painkiller: Hell Wars. A játék továbbra is korrekt, nagyjából a két éve megjelent PC verzió vizuális színvonalán mozog, horror-elemekkel bővebben megleszolt FPS, teljesen rendben van – de igazán megjelenehet már. Egy ideig még nem fog, sajnos: a kiadó E3 után jelentette be az újabb csúszást – korábban kijelölt kora nyári időpont őszre módosult – a háttérben valószínűleg az áll, hogy időközben a PS2 és PSP verzió is készült a játékból, és egyszerre akarják megjelentetni mindhárom platformra.

A From Software arzenáljából elvileg az új, zsebkonzolos Tenchu-játékok lettek volna érdekesek – de nem voltak azok. A PSP-s **Tenchu: Time of the Assassins** (megjelenés: 2006 ősz) a Segánál volt látható, a Japánban már megjelent NDS-es **Tenchu: Dark Secrets** esetében pedig maximum a megváltoztatott alcím jelentett újdonságot (valószínűleg rájöttek, hogy az eredeti Dark Shadows mosolygóra kényszerít bármilyen angol anyanyelvű játékost – milyen lenne az ár-

a fejünk) a teljesen felesleges dorkos fordulat miatt: ehél nem lesz jobb a Bomberman, sőt... A játékmennel alapjai változtak, apróbb módosítások történtek csak: a bomba ezúttal szikrázó energiagömb, és nem látjuk át a teljes pályát – minden más a megszokott mederben folyik. A teljes verzió augusztus elején kerül az üzletekbe. Az NDS-t és a Nintendo Wii-t becéző Bomberman Land szintén elszakad a jól bevált formulától, méghozzá alaposan: a BL tulajdonképpen a Mario Party-hoz hasonlatos minijáték-gyűjtemény, az E3-on demózott három minigame-ből kettőben még csak bombák sem szerepeltek, vagyis a Hudson itt inkább a névvel, nem az eredeti játékmennel próbálja eladni a játékot. Összel tudjuk meg, hogy mi sül ki belőle. A Bomberman-broncs legklasszikusabb tagja a PSP-s **Bomberman** (így, egyszerűen, egyelőre alcím nélkül). A PSP inkarnáció kilencven százalékon a megszokott alapokra építkezik, a grafika is a korábbi részeket idézi (esetünkben: egyszerű, de stílusos 3D).





Tenchu: Dark Secrets



Bomberman



Samurai Warriors 2

az egyetlen eltérés, hogy a pályákon felnyalható bűnszuszak (nagyobb robbanás, több bomba, megnövelt sebesség... – szóval ■ szokásos) nem instant lájkj el, hanem beszájálhatunk belőlük, és később is felhasználhatjuk őket. A PSP változat 2006 végére van kiírva, később állítják PS3 verzió is készül majd belőle. A Hudson két Wii-exkluzív játékot is decelget: az egyiknek még csak ■ (munka)címét ismerjük – **Flight Game** – a másik pedig az 1990-es TurboGrafx-klasszikus, a **Bank's Adventure** (akció-platformer, őskori környezetben) direkt portja – ezt Virtual Console (a Nintendo emulációs-lelőlés szolgáltatója) keretében fogják forgalmazni.

Az idei **Koei** kínlat alapköveit ismét a cég védjegyeként számító történelmi témekaszabodák jelentetik. A PSP-s **Dynasty Warriors Vol. 2** ■ japán kezdő-kínlatot erősítő előd hibáiból tanulva mind grafikai,

sengséről van szó, részletesen tuningolható / festhető / fellegyerezhető lebegő járgányokkal, korrekt fizikával, viszonylag nyitott pályákkal (mármint: a Wipe-Outnál nyitottabb, nem körálcíhatunk szabadon...), és decens grafikával. Az E3-mon jótszani nem lehetett vele, a magától felkúraszó demo alapján akár még jó is lehet – a TGS-en majd kipróbáljuk...

Az **Eidos** standján viszonylag sok volt ■ látináló, a kiállított címek egy része (Hitman: Blood Money, Urban Chaos: Riot Response, Rogue Trooper...) azóta már megjelent, nálunk is olvashattok / olvashatok rólok részletes recenziót – lássuk inkább az újdonságokat! **A Just Cause** első pillantásra (sőt, ■ sokadikra is) a GTA, a Mercenaries és ■ tavaly ősszel megjelent **Total Overdose** laza keveréke. Főszerepben Rico Rodriguez titkosságának az ürméber feladata az, hogy jól megbuktsa a Son Esperito szigetén regná-

Lantern, és The Flash – azaz a komplett Igazságok Liga. A játék a zsénerben jól megszokott döntött felülézi perspektívát használja, hős-csoportunk az alábbi ki-oztható pafonokon kívül speciális támadásokat is be-velhet – a hangszly egyébként ezek fejlesztésén lesz, az ellenfelektől kirugdosott boost-csomagokból és tapaszlati pontból új képességeket vásárolhatunk, illetve magasabb szintre emelhetjük őket. A sztori titok, a megjelenési időpont viszont nem az – 2006 végén érkezik, PlayStation 2-n, Xbox-on és PSP-n. Ott van azian a **Reservoir Dogs**, Tarantino korai kult-klasszikusának feldolgozó – amit szerény véleményünk szerint nagyon nem kellett volna feldolgozni. A látottak alapján tucat-akciójáték készül, amik cipőnállal erőtlen lövöldözést és autós bohókádságot a film történetébe – ■ fejlesztők szerint azokat a részeket él-heljük át ■ játékségtelével, amiket „a filmben nem



Bomberman: Act Zero



Dynasty Warriors Vol. 2.



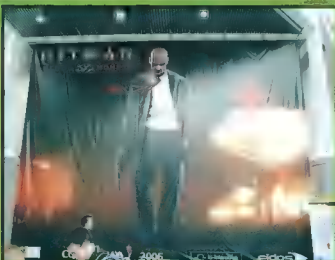
Fatal Inertia

mind tartalmi szempontból erősít: a csatateret kisebb helyszínekre szabodták fel (az egyes pályák megnyerése jelenti a kulcsot a végig győzelemhez), a játékokban néz ki, 48 legendás karaktert, 31 csatát és 50 pályát préseltek bele. A stílus rajongói október környékén kezdenek érdeklődni utána. A **Samurai Warriors** ■ ugyanez, csak Kina helyett Japánban: igazi, még többet, még nagyobb! folytatás, a fejlődés első sorban a játszható karakterek számában (tiz-űj hős, köztük olyan japán legendákkal, mint Musashi Miyamoto, vagy Ieyasu Tokugawa), és a vadiúj, tábla-stratégiai módszerben érveltek tetten. Amerikai / európai megjelenési időpontja még nincs, a japán premier idén esedékes, PS2-re (ez a verzió volt kipróbálható az Expón) és Xbox 360-ra. A Koei kanadai részlege (mert hogy ilyen is van nekik) által hegesztett **Fatal Inertia** PlayStation 3 nyitócím lesz, ha minden jól megy. Tavaly ilyenkor már írtunk egyszer a játékról: ■ Wipe-Out nyomvonalán haladó futurisztikus ver-

lő rezsimet. Ami érdekes: ■ sziget több mint ezer négyzetkilométeres – azaz nagyobb, mint San Andre-as. A Just Cause-ban minden játszék, amit az eddigi GTA-kban (meg a klónjaiban és utángondolásaiban) megkedveltünk: járműlopás és furikázás, utazás földön / vízen / levegőben (igen, lesz benne ejtőernyős is), plusz látványos, a valóságá fittyet hányó akció – hősünk ugrál, vetődés közben lövöldöz, és úgy szórja a gránátokat, mint Holle anyja a haval karácsony környékén. Őszre ígérük, PlayStation 2, Xbox, és Xbox 360 platformokra.

A **Justice League Heroes** az Eidos és ■ Warner Bros. Interactive közös projektje, a (konzolok) Baldur's Gate-ért (az első részért) felelős Snowblind találásában. Ha játszótól a BG-el, ismerős lesz JLI-t is: pörögés akció-RPG, izmos harcosok, dühös varázslók és nyilazó elfek helyett ezúttal superhősösköl ■ középpontban. Válazstható karakterek: Zatanna, Wonder Woman, Martian Manhunter, Superman, Batman, Green

láthatunk". Az akció abszolút állagoss (a szokásos „rohanj előre, és lőj szét annyi rendőrt, amennyit csak bírsz” bohóság), az autós szekció még állagossabb: a Kutyaszorítóban NEM ERŐLŐ, szóval, írta róla, hogy ■ marketing-szakosztály szemében felvilanó dallárjelek állnak a megjátékosítás mögött. Őszi premier, PlayStation 2 és Xbox desztinációval. Végül a rend kedvéért tegyük említést a kis hazánkban fejlesztett, kis költségű, de mégis nagy sikerű **Battlestations: Midway**-ről is. A Midway még mindig ugyanaz a második világháborús akció-stratégia, ami a Konzol hasábján tavaly tavaszalig egyszer már alaposan bemutatunk – csak ■ sok szuszának, és a fejlesztőcsapat környékén dülő viharoknak (a Mithris az eredeti formájában megszünt létezik), ■ stúdió két részre szakodt – a játékok most ■ Eidos Hungary hegesztik) még mindig nem jelent meg, sőt platformváltás is történt – az eredetileg tervezett PS2 / Xbox verziók ■ kukában landoltak, a Midway Xbox 360-ra (és PC-re) fog megjelenni – az





Just Cause



Reservoir Dogs



Dead or Alive: Xtreme 2

új (remélhetőleg most már tényleg végleges) megjelenési dátum 2006 őszé.

A LucasArts kevés játékkal jelentkezett idén –ők mondjuk saha nem a gigantikus játékművészként voltak híresek. A **LEGO Star Wars: The Original Trilogy**-t most szépen átugorjuk, a Konazol májusi számban szólnunk róla bővebben, tessék felfigyelni! A múlt havi hírvonalat, ha valakinek kimaradt volna. A cég erősen indítja a következő generációt: egy darab **Star Wars** és egy darab **Indiana Jones** készül Lucas boszorkánykonyhájában, végeleges címe egyik sincs, és az E3-on inkább a mögöttük álló technológiát demózták a konkrét tartalom helyett. A technológia pedig kifejezetten figyelemre méltó, a nextgen konzolok [jelesül: PS3 és az X360] megnevelt számítási teljesítményére keményen alapozó produkum. A LucasArts hátán belül fejlesztett motorjának két legje-

molt módon reagálnak. Konkrétan: az üveg ezerféle-képpen eshet darabjaira, a falap mindig másképp ronc-szódik, és így tovább. A két rendszer együtt nagyon látványos dolgokra képes – az új játékok pedig maxi-málisan használni fogják őket. Jones apó új kalandjáról csak annyit tudni, hogy 1939-ben fog játszódni, az új SW játék pedig jéket és masszív erőszakszót szerepeltet (plusz a pletykák szerint nyomulhatnak benne Vaderrel is...). Mindkét játék 2007 folyamán kerül az üzletkebe, a PS3 és az Xbox 360 tulajok leg-nagyobb örömeire.

A LucasArts nem csak SW / Jones játékokan dolgozik: a népszerű Theme Park harmadik részét tőlő aló hozó Frontier egy nagyon hasonló játékot készít nekik – a **Thrillville**. A Thrillville vidámpark-szimuláció, és minden megvan benne, ami a Theme Park szeriát sikeressé tette: rengegel építhető attrakció (csak hul-

és fejlele meg alaposan – brutális harc műveke vo-lánja mögé paltnahattunk, és emberes rombolást vé-gzethettünk mindenütt). A második epizódi a dolgok je-lelegi állása szerint PS3-exkluzív, egy négyzetele emeli mindazt, amit korábban láthattunk. A Ezadosok második epizódja Venezuélában játszódik (a helyi ra-zim alaposan meg is sértődött miatta, és már most tiltakoznak, imperialista összeküvet sejtve a hátterben...), az ellenfél ezúttal az Universal Petroleum ne-vezetű olajbányász korporáció. Minden félidő: na-gyobb, az előzményénél kategóriákban jobban kidol-gozott játéktér, teljes, többlépcsős rombolhatóság (még a fák is szétszedhetők, épületek pedig több szakaszban cínálhatók darabjaira), négy választha-tó karakter a korábbi három helyett, és a legjobb – online is játszható kooperatív multiplayer. 2007-ben érkezik – várjuk.



Justice League Heroes



Indiana Jones



Mercenaries 2: World in Flames

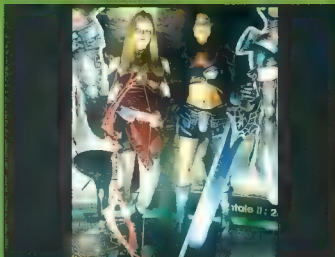
lentsebb összetevője az Euphoria kódnevű környezet-szimulációs rendszer, és egy kódnev nélküli anyag-ré-szecske szimulációs szisztem. Az Euphoria lényege, hogy a játékok szereplő karakterek nem előre letárolt animációkkal érinkeznek a környezetükkel, hanem in-teraktívan reagálnak orra. Példa: a Jones apó által egy kocsinak hajított ellenfél megkapaszkodik a járgány sárvédőjében, és úgy tapaszkszik fel – ha még egyszer nekihajított, nem ugyanazt csinálja, hanem mondjuk az ajtó markolászva próbálja összeszedni magát. Másik példa: a Jones az izgo-mozgó függőhídon haladva felveszi az objektum kilengéseinek ritmusát, látványon egyensúlyoz rajta, és ha megbillen, a szituációnak megfelelően és módon kapcsolódik meg – leírva kevésbé lenyűgöző, mozgásban azonban roppant lát-ványos. Az anyag-szimuláció hasonlóan előremutató: a játékokban találhat minden anyag egyedi jellemzőkkel van ellátva – ha találkoznak egymással, nem előre letárolt, hanem ezen jellemzőkből valós időben kiszá-

lávnyasútlól huszonöt féle lesz benne), lucnyví építke-zési stílus, kiegészítő épületek, a játékok kipróbálásá-nak lehetősége (bármelyikre felülhettünk), sőt, még kü-lönléte minijátékokkal is megszórják a megszokott for-mulát. Jelenlegi generációs konzolokra (PS2, Xbox) fog megjelenni, plusz készül belele PSP verzió is – 2006 végére várjuk.

Tecmo-ék nagyon gyengén nyomták az idén: nagy stand, de tők üres, kétóránként pár felvonuló csinos kislány, néhány szétszórtatott pólo, és egy szem meglekinthető játék, a **Dead or Alive: Xtreme 2**, X360 verzióban. Jétki, strandpóloba, csúszdák, vicces vízi játékok – azaz egy komplett csupakap várja a szexi bikiniben flangáló poligonlányokra izguló játékosokat. Megjelenés 2006-ban.

A végére hagyom két nagyon finom anyagot: kezdjük a vadabbikkal. **Mercenaries 2: World in Flames** a Pandemic-től. Az első rész nagyon kellemes megle-petés volt: a GTA-formulát helyezte át Észak-Koreába,

A második finomság a tavaly ősszel a remek Fahren-heit-el jelentkezett Francia **Quantic Dream**-et dicseri. A játék címe **Heavy Rain**, csak egy techdemo volt be-lőle kiállítás a Sony PS3 szekciójában – de az a tech-de-mo rendesen földhöz vert mindenkit. Röviden: a de-móban „szereplőválogatás” folyik a játékhöz, egy kis-é lőrcú fiatal lányka asprál – a női főszerepre – egy jelenetet ad elő. Egyszerűen indul: fiatal, naív feleség a kertvárosi ház konyhájában, visszamelekezés a múlt-ra, a hirtelen jött szerelemre, a gyors házasságra. Kint szokat az eső, villámlik. Változik a hangulat: a ledny-ző arcán könnyeseppek csorognak, a férfi család. É pe-dig kezd beletárolni magát a dologba – a könyveket düh váltja fel, és a mosogató alól előkerül egy pisztoly is... Milyen lesz a játék? Fogalmunk sincs, de a tech-de-mo a lehető legközelebb állt ahhoz, amit „virtuális szí-nészetnek” szokás nevezni – dőbbenetes életű és va-dítóan hangulatos volt az egész – oda fogunk rá figyel-ni a jövőben, Quanticek nagyon tudnak valamit.





Sonic the Hedgehog



Sega Rally Revo



Super Monkey Ball Adventure

A SEGA végre kezd megtalálni önmagát, a tavalyi viszonylagosan pozitív szereplés után idén teljes erőbedobással vetették bele magukat a kiállítás sűrűjébe. A temérdek félresikerült kísérlet után úgy tűnik, hogy az egykoron az eget ostromló ártós minden erejével a következő generációt képviselő trió támogatására koncentrált, klasszikus franchise-okat húzza elő a kalápból: nagyon helyesen.

Meglepőzőt hírvénnyel jövönként kívánó Sonic epizódot veszi kezébe a platformhordát: a SEGA macskája kivilágának látszó epizóddal örvendeztetni meg a szeria elkételezett híveit. A **Sonic Wild Fire** az „Ezerégyzaka meséi”-nek elhűt lapjai körül bonyolódik – az arab világ jellegzetességeit felvonultató környezet innentől fogva adót, a realisabb környezeti a gyerek-

Sonic kezelése pofonegyszerű, a minimalizált gombkiosztás villámgyorsan megtanulható és élvezhető módúst kínál. Vizuális szempontból nincs szégyenkeztetője a WF-nek, a Wii felhazárdt álronalát erősíti, kifejezetten szép, szinte egy leheletnyi a különbség a tavalyi TGS-en bemutatott, Los Angelesben már játszható PS3 / X360 inkarációnál, a **Sonic the Hedgehog** szemben – igen, multipatform fejlesztés, ám az egyes kiadások között ha nem is lényeges, de jól látható különbségek lesznek: X360 esetén biztos, hogy jelentősen átszabott soundtrack szolgáltatja majd a talpalávalót, ■ egyéb tritziókhoz hozzácsapott változtatásokat egyelőre titkoloznak homály fedő. A Wild Fire sajnos nem nyitócím, a fejlesztés még gőzerővel halad, legkorábban valamikor 2007 elején számíthatunk a kék sündisznóra.

urak, egyszerűen pazari PS3, X360, 2007 második fele: szervára fell

Zárt ajtók mögött, da végre újból száguld a Sega Rally szekere – a PS3/X360 duót megélt **Sega Rally Revo** még mindig az érkárl versenykategóriát erősíti, még mindig körpályákon folyik a küzdelem: utóbbi igencsak látványos evolúción ment keresztül. A terep bizonyos mértékig deformálható, a kerekék vély gödröt vájnak a sáros, poros útra, a verseny végére garantáltan máshogy fest a szakasz, mint kezdéskor, ez pedig jelentősen befolyásolja a vezetési módot: az ideális ív folyamatosan árabbá vándorol, teljesen kiismerni egy-egy szakaszt szinte lehetetlen. A jármű paramétereinek, alkatrészeinek cseréje minimális, a hangulát még mindig a száguldáson van, a predelinált beállítások szavatolják, hogy bárhol és



Virtua Tennis



Phantasy Star Online



Full Auto 2: Battlelines

játéknak titulált sorozat érettebbé tételét szolgálja, a játékok alapján sikerrel: bár a játékmenet 15 évvel észlelt megjelent klasszikus Genesis epizódot idézi (elképesztően pörgő akció, klasszikus mozdulatok), a sztori szívszelebb, izgalmasabb és több fordulatot rejt – leszámítva az újabb Sonic-sarj felhűnését (albinó Sonic). Sonic szarkárá ezúttal a legnagyobb fejfájást nem az aranykarimák bezsebelése, vagy az ellenfelek lepofozása jelenti majd, hanem a pályán elszórt csapadék észlelése és kikerülése – a kiállított verzióban hűsünk magába roskadó hidról ugrolni, leomló oszlopok között szaladgálni, a földből előtűnő lándzsákat kerülgetni. Az akadályokat szélsőben kerülgette, melyben legnagyobb segítsége az új orb szisztéma volt – a kék gombok bezsebelése garantálja az elképesztő futási sebességet. Mint minden Wii termékénél, a kritikus pont itt is az irányítás mikénte: a SEGA a jelek szerint gyorsan megbátorkozott a kontrollerrrel,

Húsz százalékos állapotban leledző PS3-as verzióval vonult ki a **Virtua Tennis** harmadik epizódjá. Minden idők talán legjobb érkárl teniszszimuláté megartató mindazt, ami a két Dreamcast kivételést nagygyá tette: a VT3 gyakorlatilag még mindig egy kétgombos sportjáték, alaposan megreformált mesterességi intelligenciával – a gép által irányított játékosok mindegyike eltérő stílusban, folyamatosan változó mentalitással caszkodja ■ labdát, reagálnak pontosított akciókra, ravaszul nyesnek, emelnek és szerválnak. A legnagyobb fejlődés természetesen a külsőségeken érhető tetten, elsősorban az animációk: ennyire életszerű, emberi és realis mozgatlansort még nem láthattunk, messze moga mögött hagyja a nemrég debütált Top Spin 2-1, ráadásul sokkal szebb is annál – minden csillog és villog, a közönség fellátap, üvölt és buzdit, a pályabírók fészkelődnek, a labdaszedők végzik a dolgukat, pazár hölgyek-

bármikor beleugorhasson a delikvens a dolgok sűrűjébe. A Revo kifejezetten tetszelős, az út lényeglen poros és sáros, a kavicsok felvárdnák a motorkháztűrére és a szvédőre, az autók kosszalódnak. Maximálisan nyolc játékos támogató online opció is helyet kap a szingli módozat mellett – 2007 elején erről megbizonyosodhatunk.

Újabb kért tesz meg a **Phantasy Star Online** sege – az eredetileg MegaDrive-on indult, de Dreamcaston kiteszedett franchise marad a kaptafánál, elsősorban még mindig online szerepjáték minimális egyjátékos támogatottsággal. A kék pályát tartalmazó demo csupán a felszínt kapargatta, a 2007 második felére datált végleges változat repertoárja megközelítőleg 200 fegyvert, 70 fajta ellenfelet és maximálisan öt önman playert tartalmazó csoportos harcot tesz lehetővé: a potenciális játékosok egymásra találását az X360-on már tökélyre fejlesztett lobby rendszer bizto-





Yakuza

Virtua Fighter 5

sítja, a megcélzott PS2-es változat várhatóan egyedi fejlesztésű rendszerből táplálkozik majd.

Íden sem maradunk Super Monkey Ball nélkül, a széria rugóin két különálló epizóddal folytatódik: a **Banana Blitz** a Wii tulajokot, míg a **Super Monkey Ball Adventure** a Gamecube / PS2 / PSP triót boldogítja. A Wii-exkluzív kiadás erősen profitál az új irányítóból – az eddigi legelvezetesebb és legautentikusabb módszer vadonatúj megközelítést nyújt a pályák teljesítéséhez, a multiplayer orientált party opció pedig változatos minijátékokkal gondoskodik a moku-látlan élményről. A kurrens-gen Monkey Ball szintén újít, korrekt történetet kapott öt különálló, szabadon felfedezhető világgal, vadonatúj képességekkel és minijátékokkal, immáron fénylegesen platformjátékká avaszt. Utóbbi már konkrét megjelenési időpontra

akciójáték. A mekhák kidolgozása fenomenális, súlyuk szinte érezhető, a hidraulikus rendszer által irányított mozdulataik pontosan olyanok, mint anylyen-nak megismertük őket, a terep a lövedékek hatására deformálódik, a környezeti kidolgozása messzép, a csoportirányítás lehetősége kifejezetten ötletes, a 12 játékos támogatás online opció egyértelműen a mű legnagyobb erőssége, az átélhető mekhák pedig érdekes színezetet adnak a tetszőlet játékmunkának – a legjobb az egészben, hogy a lap megjelenésekor (jel-méltileg) már meg is vásárolható.

Yakuza: a játék, amiért bármikor odaadnánk a fel karunkat, a játék, ami végre hozzá mert nyúlni ahhoz a témához, melyet úgy kerülnek a nyugati fejlesztők mint a tüzet. A Japánban már régem jelenlét Shennue utánérés legnagyobb szerezéncé-

animációk alatt mutatja meg a foga fehérjét. Várjuk, nagyon, mindenképp az idei év színfalának ígérkezik.

Es amik nem voltak kint, de eitsünk ráuk pár szót – véglegesnek tűnő nevet kapott a PSP-s Sonic epizód: **Sonic Rivals** néven tessék majd keresni a boltokban 2006 végén. A szingli és multi módozatot egyaránt támogató handheld inkarnáció érdekes egylege lesz a klasszikus 2D-s Sonic játékmunkának és a teljesen három dimenziós megjelenítésnek. Karakterkusztomizáció, egyedi storyline-ok, zónokra osztott szintek – egyelőre ennyi látszik biztosnak.

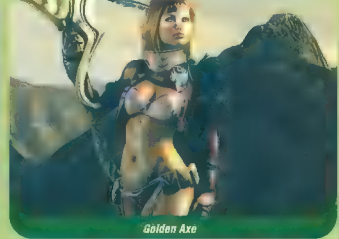
PS3 exkluzív avasztólódott az arkád köreit már hetek óta futó **Virtua Fighter 5:** a konzolos változatra jellemző egyedi paraméterek egyelőre ismeretlen, ami biztos, az a 720p-s felbontás támogatása, a



Yakuza



Sonic Rivals



Golden Axe

is kapott – Európában augusztus végén gurul be a boltokba.

A Full Auto egy második menetre is befizet. A Playstation 3-at megcélzó **Full Auto 2: Battlelines** meg mindig egy sajátos Mad Max utánozás, szétünni-golt és alaposan felfegyverzett autók csopnak össze, ezáltal már egy zárt arénában is. Kicsit változnak a játékszabályok, az ütközés utáni időpárgetés képe-sége a háttérbe szorul, a versenyzés nagyobb hang-súlyt kap, a kocsikra maximálisan két fegyver aggat-ható. Szép, izgalmas, de semmi eget rengő.

Chromehounds – a SEGA standjának legkiforrot-tabb, gyakorlatilag már csak az utolsó simításokra váró produkuma vérből (és mostanság igencsak ha-nyagolt) mechasimulátor, egyesek a remek Armored Core széria mögött álló From Software-től. A robusztus fémszörnyetagek haborúja nem reformálja meg a világot, de a látottak alapján kifejezetten korrekt kis

re szeptemberben nálunk is partot ér. Az egyene-sen az AM2-től érkező akciójáték sajátoságos mof-i-átörtenet a japán alvilág legnagyobb bűrgyriából – neonfényben fürdő város igazi élettel teli metro-polisz, az utcákat járőrelők hada ostromolja, leg-többjük megszólítható, az épületek többsége belülről is felfedezhető, a szabadon bejárható terep ki-váló szabadságérzetet nyújt. Herószunk, Kozuma elképesztően sokat fog majd harcba bocsátkozni, a kamera ekkor egy sajátos – klasszikus vereke-dés szériából már ismert – pozíciót vesz fel: a me-tódus elképesztő odafigyelést kapott, hűsünk szá-maltan mozdulatot ismer, egyszerre több ellenféllel is képes felvenni a harcot, a közelben lévő tárgyakot pedig fel is használhatja (a törött üveg, a hatalmas faléc vagy egy bicikli jó szolgálatot tesz majd). Lá-tvány szempontból kifejezetten jól teljesít, a PS2 hardver különösen a filmes figurára vett átvetést

karakerekre agghatható kiegészítők feltűnése, újabb szereplők „vásárlása”: 2007 tavaszán esedékes a debütálása.

A nagy visszatérések ideje ez: minden idők egyik legjobb hack'n slash-e fenséges képenben, a régi erényekkel helyezi magát vissza a videojáték világra. A 2007 közepét megcélzó **Golden Axe** részletei egyelőre titkosok, így azt sem tudjuk, hogy mi marad meg a klasszikus elődől – remélhetőleg csak a pozí-tív elemek (azokból van bőven).

Egy project erejéig ismét visszatér a SEGA élőlé kár-jaiba a Microsofthos kitérők után a Bizarre Creations: a **The Club** multiplayer fejlesztés, a PS3-at / X360-at megcélzó akciójáték eléggé titkosított, a tea-ser-trailer tanúsága szerint egyfajta lightosabb Man-hunt / Running Man klón: a The Club Bizzarr TV show, fegyveres harcok klubja, ahol a cél a mezőny többi tagjainak csatákra szedése olmagolyók által.





Az E3 alatt lefedték végre a leplet a Final Fantasy XII-ről. Sőt: HÁROM darab XIII-ról! Igen, ez így első hallásra furcsának tűnhet, de mindjárt tisztázuk a helyzetet. Egyébként a show után pár nappal már körvonalazódott a helyzet, és már világosan látszik, hogy a cégnek komoly tervei vannak ezzel az univerzummal, és **ez**

Az E3 alatt lefedték végre a leplet a Final Fantasy XII-ről. Sőt: HÁROM darab XIII-ról! Igen, ez így első hallásra furcsának tűnhet, de mindjárt tisztázuk a helyzetet. Egyébként a show után pár nappal már körvonalazódott a helyzet, és már világosan látszik, hogy a cégnek komoly tervei vannak ezzel az univerzummal, és **ez**

A következők a sorban ■ **Final Fantasy Versus XIII** – ■ készítőik figyelmeztettek minket, hogy a Versus itt annyit jelent, mint „megváltoztatni valaminek ■ irányát”. A bemutatóban egy hosszú ezüsthajú srác szerepelt, aki sötét öltözkézésben felemelkedik trónjáról, majd

A következők a sorban ■ **Final Fantasy Versus XIII** – ■ készítőik figyelmeztettek minket, hogy a Versus itt annyit jelent, mint „megváltoztatni valaminek ■ irányát”. A bemutatóban egy hosszú ezüsthajú srác szerepelt, aki sötét öltözkézésben felemelkedik trónjáról, majd

A másik játék a **Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates** címre hallgat, és a Nintendo DS-t célozta be. Ez a rész kifejezetten hasonlít a látottak alapján a GC-s elődjére, ■ egy karakter kristályvarázsozó, és ugyanúgy különböző karakterosztályokat lehet választani, melyek mind eredetében más-más hozzáállást igényelnek. A játék egyaránt lesz játszható single-player üzemmódban, és természetesen Wi-Fi kapcsolat segítségével többen is nekieshetünk majd.



A legfontosabb lémszerűség a **Final Fantasy XIII**. A játékot eredetileg PS2-re készült el fejleszteni, de mihamielt leghatékossá adódott rá, nekikézzék – egység – stílus motor, és lémszerűség – játékok fejlesztésének. A show alatt egy remekül összeválogatott trailer volt szerencsén megtekinteni. A környezet erősen science-fiction stílusú a látottak alapján – egy sebesen száguldozó vattal kezdődött a bemutató, majd az azt egy személyben megtámadó főhősre került a teríték. A Yunaház hasonlító, ám nála fiatalosabb, hosszú halvány török hajó hálgy roppant látványos belépővel kezd – tulajdonképpen lehettünk a vonat teljesígyver személyzeté. Ekkor családhaték me a első iname jelenetekt.

A legfontosabb lémszerűség a **Final Fantasy XIII**. A játékot eredetileg PS2-re készült el fejleszteni, de mihamielt leghatékossá adódott rá, nekikézzék – egység – stílus motor, és lémszerűség – játékok fejlesztésének. A show alatt egy remekül összeválogatott trailer volt szerencsén megtekinteni. A környezet erősen science-fiction stílusú a látottak alapján – egy sebesen száguldozó vattal kezdődött a bemutató, majd az azt egy személyben megtámadó főhősre került a teríték. A Yunaház hasonlító, ám nála fiatalosabb, hosszú halvány török hajó hálgy roppant látványos belépővel kezd – tulajdonképpen lehettünk a vonat teljesígyver személyzeté. Ekkor családhaték me a első iname jelenetekt.

A harmadik bejelentett Final Fantasy — **Agito XIII**: egyelőre annyit tudni róla, hogy a fejlett mobiltelefonokra szánják majd, és kiegészítés lesz a már említett két epizóddhoz.

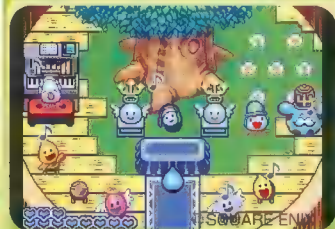
A harmadik bejelentett Final Fantasy — **Agito XIII**: egyelőre annyit tudni róla, hogy a fejlett mobiltelefonokra szánják majd, és kiegészítés lesz a már említett két epizóddhoz.

A karakterdesign mindhárom játék esetén Tetsuya Nomura feladatára volt, míg XIII-at Yoshinori Kitase-nek majd, míg ■ Versus szintén az előbb említett designer rendezésében készül – érdemes lesz tehát odafigyelni rá! A Nintendo is kapott új Final Fantasy-t, rögtön kettőt is. Elsőként a Wii-re érkező **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bears** került bemutatásra, amiből egy rövid animáció láthatunk – ebben lea-

Van egy másik FF, aminek világa ~ XIII-hoz hasonlóan szépen terebélyesedik ~ lenne a Final Fantasy VII.

Kedjük ~ sort a **Durge of Cerberus**-szal, ami játszható verzióban volt kint a szov alatt ~ a játék főhőse Vincent, stílusa pedig akció-RPG keverék, a jobbik fajtából. Főszereplőnk fegyvere a történet előrehaladtával fejlődik, a pályákat pedig rendszerli CG animációk kötik össze ~ a Square-től megszokott pompás minőségben és tartalomban. Maga a játékmenet határozottan profi, és élvezetes, már ami az első tapasztalatok alapján leszűr-





Dragon Quest Heroes: Rocket Slime



Valkyrie Profile 2: Silmeria



Children of Mana

hető. [Japánban már kint van pár hónapja, szerintem szégyenletes, pofátlan, ■■■ FFVII hírnevén lovagló rótkabór – Liquid] A megjelenése nyár végén esedékes. Kapott viszont az a történet egy mellékszálát (kissé abszurd helyzet az -, tekintve hogy maga a játék is egy spin-off), mely szintén a hiteles mobiltelefonok tulajdonosait boldogítja majd, és **Dirge of Cerberus – Lost Episode** címre hallgat. Érdekesége az, hogy tartalmaiban fog egy kompetitív többjátékos üzemmódot is. A telefonosok egyébként kapnak majd egy klasszikus darabot is, ■■■ Final Fantasy első epizódját – hogy pontosan mikor, és mely készülékre, az egyelőre kérdéses.

És végül a hardwhariz Playstation egyik legjobban várt szerepjátéka következik, a **Crisis Core: Final Fantasy VII**. A játékból egy trailert mutattak, mely egya-

Elsőként szólunk a **Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors** című hallgatós játékról, melyről egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy aktívan használja majd a Wii irányítóját és emellett a dolgok jelenlegi állása szerint nyitócím (I) lesz.

A másik darab, ■■■ **Dragon Quest Heroes: Rocket Slime** egy mellékszál, ráadásul nem akármilyen. A molygós vízcsapp formájú két teremtmények eddig is érdekes dolgokra ösztönöztek ■■■ kiadókat (Slime formájú kontrollert, példának okáért), ezúttal egy saját játéknak irányíthatjuk „hőseinket”. Az E3 alatt játszható formában volt jelen, rögtön két választható játékmódot kínálva – egyben slime-unk egy tank irányítását vehette át, míg a másikon egy mászkáló, küldetéseket teljesítő pályának eshetnek neki a demót kipróbáló játékosok.

ré kellett válnia – de új testében – mely egy hercegno alakját öltötte magára – már lakozik valaki, és nem túl boldog az új „behatoló” megjelenésétől. A játék a látók alapján megőrzte gyökereit, és ennek PS2-es cím válhat belőle, mely grafitalk mindenképpen az élővala tarthat majd.

A szerepjátékok sorát két játék zárja, melyek egy régen látott sorozat tagjai – a **Mana** széria tessék most gondolni. Az első cím ■■■ **Children of Mana**, mely Nintendo DS-re érkezik (olyannyira, hogy az amerikai kiadást egyenesen a Nintendo of America intézi, a Square Enix-ek helyett), és a klasszikus felülvezetés, rajzolt grafiták használatos akció RPG, mely a SNES-es időket idézi. Ami egyáltalán nem meglepő, de mindenképpen dicséretes, ■■■ wi-fi alapú multiplayer lehetőséggel, melynek akár négyen is halthatja a játékok – co-operatív módban.



Valkyrie Profile: Lenneth



Valkyrie Profile 2: Silmeria



Dawn of Mana

ránt tartalmazott CG animációkat és ingame jeleneteket. A történet ismert – Zack névre hallgató Soldier tag (mely a Shinra Corporation elit szervezete lenne, ha valaki nem tudná.) igen komoly célokat tűzött ki maga elé, ami a következő: jobbnak lenni a legjobbnál, vagyis a Sephirothnál. A trailer egy roppant látványos jelenetben például ■■■ előbb említett két szereplő párbajozik, a végimenetben felderítse majd a játékosra vőn ebben az akció orientált szerepjátékban. Ami biztos: ■■■ Crisis Core bitang jól néz ki, könnyedén feltérle a leg-szebb PS2-es címeknek szánt képzeletbeli dobogóra, az a vizuális minőség PSP-n pedig szimplán zseniális. Még egy-két ilyen cím, és ■■■ összes vacilláló JRPG fanatikusnak eladja ■■■ gépet.

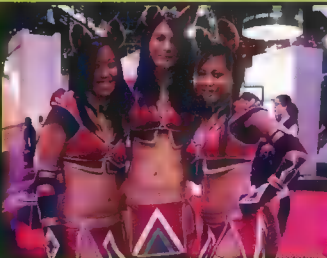
Ennyi Final Fantasy bőven elég is lesz az elkövetkező időkre – [íjjen a cég másik régi nagy sorozata, a Dragon Quest. Két darab játék képviselhetette magát a shown, mindkettő egy-egy Nintendo konzolra érkezik majd.

A slime roppant flexibilis kis teremtmény – nekiront bárminek, alakot változtat, lebeg -, ■■■ pályák úgy lettek kialakítva, hogy eme képességek gyakori alkalmazására szükség legyen. A megjelenítés a szilikon megjelenítés teljesen rajzilszerű, érdekes darab lesz tehát – a megjelenése Amerikában szeptemberben esedékes, remélhetőleg nekünk ■■■ kell majd túl sokat várni rá.

Jajjón a Tri-Ace remekműve, a **Valkyrie Profile: Lenneth**. Az eredetileg Playstation platformon megjelenő játékot ezúttal PSP-re portolják, a show alatt játszható formában volt kint, rögtön ■■■ nagy testvére, ■■■ PS2-es **Valkyrie Profile 2 : Silmeria** mellett. Előbbiből nincs túl sok mondanivaló, a konverzió természetesen 100%-os, de leginkább a második rész miatt volt a szükség, a sorozat felmelegítését végezt. Mely második rész a Lenneth története előtt 100 évvel kezdődik, prequelről (előzményről) lévén szó. A főhősünk, Silmeria valaha Odin szolgálatára volt, de összelüszöbe keveredtek, így az isten csúnya büntetésben részesítette: ember-

A másik játék már jobban elrugszkodott a gyökerektől, és kezdesből teljesen három dimenziós külsőt öltött magára: ez a játék volna a **Dawn of Mana**. A játék egészen a **Mana** széria gyökereig megy vissza, és a történet során megismerjük a **Mana Sword** és a **Mana Tree** káltekezésének teljes történetét. A játékmenet azonban maradt a régi, mint ahogyan a megjelenített világ is – új kontást kapott területeken régi ismerősökkel találkozhatunk majd. A széria rajongói tehát elégedetten dőlhetnek hátra – új sok év után ismét angol nyelvű játékokkal szórakozhatnak majd.

Végül egy fejlesztés, amely nem egészen illik bele a cég profiljába, de a Nintendo ezzel bízza meg őket – és szépen hegesztik is ■■■ **Mario Hoops** ■■■ on 3-at. A játék egy, a Mario / Donkey Kong szeriák legfontosabb szereplőit felvonultató kosárlabdás őrület, a Mario Strikers nyomdokain haladva. Színes grafiták, wi-fi multiplayer, egyszerű irányítás – semmi meglepő extra avagy érdekes játékménthei megjelölés, de erre nincs is szükség. Tervezett megjelenés: szeptember 11-én.





A THQ idén is rendszeresen bevásárolt különféle filmek / sorozatok jogaiból, minek következtében az E3-as standjuk talán az egyik legszínesebb kavalkád volt az összes kiállító közül. Kezdjük is el a játékok bemutatását – sok van belőlük.

Autóverseny fronton sokáig a GT4 egyetlen komoly ellenfelének a **GTR-i** tartották. A sors fintara, hogy a két játék soha nem mérkőzött meg egymással. Ennek mindössze az a magyarázata, hogy a GTR eleddig csupán a PC-s felhasználókat boldogította extra realizmusával, kiemelkedő grafikájával (és nehézségével). Nemrég derült azonban ki, hogy a játékok átköztek konzolokra, mégpedig Xbox 360-ra. Erről mellest az előző számunkban annak rendje és módja szerint be is számoltunk, így ide csak nagyon tömören: heivennél is több licenccel járgány, valós aszfaltcsíkok, kökémény realizmus – és csó-

dótt, amíg az ominózus kiadó csődbe nem ment – a THQ szépen megvásárolta magának a projektet, és vele együtt a fejlesztőstúdiót is. A prógi szépen fejlődött az elmúlt időkből, tuningolható autókinkal városi pályák versenyzúrk, magyarul a papírfarmát szépen hozza a program: egyetlen szerencséje ebben rejlik, hogy abban az időben, amikor vásárolták, még nem volt annyira telített a piac az autóversenyes játékokkal. No de mindegy, a megjelenése igen közel van (június vége), úgyhogy nagy meglepetések már nem érhetnek senkit ezzel a projecttel kapcsolatban.

Még mindig versenyzész, de távolodjunk kicsit el az autók birodalmából – jöhetnek a motorok. A **MotoGP** éppén aktuális, 2006-os évre szóló epizódja ezúttal már az Xbox helyett az X360 tulajokat fogja boldogítani. A játékmeneitben nem történetek drasztikus változások –

Vice City méretei, de a San Andreas által megjelenített területtől már elmarad. Ettől függetlenül a látótávolság szép nagy, nincs semmiféle pop-up, a karakterek realisztikus sérülésmodellrel rendelkeznek, a lövésnyomok megmaradnak. Nem akarták mindenben túlszárnyalni a San Andreas-t (nem lesz például helikopter a játékból, technikai akadályok miatt), de amit vállaltak, remekül teljesítették, az jön le az E3-as verzióból. Hogy mire lesz elég, kiderül a megjelenés után – vagyis valamikor idén télen.

Licenc licenc hátán: következzen a **The Sopranos** névre hallgató, az HBO népszerű sorozatának játékdaptációja, ahol is Joey LaRocca bűrébe bújva kell majd a család kedvelésének járunk (küldetésalapú játékmenet, á la Getaway / Driver). Ami holbiztos: az X360 verzió karakterei kellőképpen szépen vannak le-



daszép grafika. Igen, tényleg annyire ígértes projectről van szó. A megjelenés jövő tavasszal esedékes a Microsoft következő generációs konzoljéig.

Van még autós játék a THQ katalógusában, következzen a **Cars** névre hallgató (Pixar animációs film átiratáról van egyébként szó, nálunk „Járgányok” címmel fog futni – ha jól emlékszünk a pár napja láttat plakátjára) autóverseny. A játékok a Splashdown / ATV szériájáról ismert Rainbow Studios fejlesztői, a történetet szorosan kapcsolódik a mozifilm által felvázoltakhoz – remek lépés a magabiztos eladások felé vezető útra. A pályákat erős sztorivalon állí össze, melyek a tervek szerint 10 órányi játékideőt biztosítanak majd. Az abszolút multiplatform (az összes jelenleg futó konzolra érkezik) játék már kapható lesz akkor, amikor ezt a számot olvassátok.

Még mindig az autóversenyzésen van a hangsúly, ezúttal a **Juiced: Eliminator** kerül terítékre. A Juiced régi történet, még az Acclaim szórnyai alatt készült-

még mindig egy karakter megtervezésével kezdjük a történetet, ahonnan vagy kupák sorozatát kezdjük szépen megoldogatni, vagy pedig belevetjük magunkat a játék egyeből lehetőségeibe, amit az online játékmód fedőnév alatt kell keresnünk. A játék egyre inkább kezd alakot ölteni, gyönyörű szép program lesz, talán az egyik legszebb a mostanság beérni látszó fejlesztések közül. Érdemes lesz tehát odafigyelni rá, az a játék is kapható lesz Európában, mikor a lapot olvassátok.

A következő darab – és az egyik legkomolyabb a cég kínálatában, a **Saint's Row**. A játék az elmúlt másfél-két évben baromira divatos, szeretnék GTA lenni! hullámat lovagolja meg. A játék kezdetekor szabadon megtervezhetjük karakterünk kinézetét, majd egyből a melyvízbe – jelen esetben három banda összetűzésébe – kerülünk, ahonnan egy negyedik menekít ki. A show alatt játszható verzióban szinte az egész területet be lehet járni. Saint városa bár nagyobb, mint mondjuk a

modellezve, a PS2-es változat vizualizálásáról egyelőre semmi információ. A játék egy erősen akció orientált darab lesz, tehát paradicsomlében ezúttal sem lesz hiány. A rajongók máris elkezdhetnek gyűlöletelni, mert a megjelenés valamikor idén lesz esedékes.

Rugaszodjunk el egy picit, mondjuk a (nem annyira közeli) jövőbe – **Frontlines: Fuel of War** (X360, PS3, PC). A történet a következő: a természetes erőforrások majdohogynem kimerültek, maroknyi forrásért folyik a háború, melyet természetesen a nagyhatalmak vívnak – a föld mindenképpen csendesen hallodik. A játék stílusát tekintve sci-fi környezetbe helyezett saját-szemszögű lövöldé, ami kiemeli a hasonlóságot társai közül, az a nem lineáris single player játékmód. A megvalósítás a következőképpen zajlik: a frontvonalak annak megfelelően alakulnak, hogy egy mely területet चाहतjuk megvédeni – a sikerrel elvégzett pályák után karakterünk választott kaszfájának egyre újabb és





hatékonyabb képességeire tesz szert. A PS3 / X360 / high-end PC trió elsőre vitit a játékvizuális minőségét: megfellelő szép darabról van szó, nem fog senki csodálódni benne. Azokat leszámítva persze, akik alapvetően undorodnak az FPS-ektől. Menjünk is tovább.

Destroy All Humans 2 – szintén az „előző számban már beszámoltunk róla” szindróma, úgyhogy csak röviden: a hatvanas évek környezetében fogunk városokat lerombolni, miközben a lehető legidétlenebb monstrumokkal küzdhetünk meg – a játékok ezzel érkezik mind PS2, mind Xbox platformokra.

Pankráció kedvelők, figyelme: érkezik a hangzatos című **WWE SmackDown! vs. RAW 2007**. A játékot az a Yuke's Entertainment fejlesztte, amely stúdió az elmúlt évek során az összes japánban sikeres pankrációs játék elkészítője – a THQ pedig bevásárolta magát

kiderüljön, hogy magával a húzzal van probléma. Az ellenfeleink minden létező akadályt (ergo utunkba akadók tárgyakat) be fog vetni, hogy megálítsa minket felfedező túránkon – és ha ez nem lenne elég, a játékot meg emellett logikai fejtevéket is épít meg mint nehezen megoldható akciójeleneteket. Ez jóval igényesebb darabnak tűnik, mint mondjuk az eddig elhangzott licencelt dolgok – ezzel érkezik a program, úgyhogy már nem kell túl sokat várni rá.

A két Nintendo handheldre (GBA, DS) érkezik a hangzatos című **Alex Rider: Stormbreaker**. Szintén egy híres alapanyagból gyúrták a játékot – a főszereplő egy fiatal angol kém, aki a terrorizmus elleni harcból veszi ki a részét –, ismét egy siker várományos programról lehet szó, ez a manapság ropogó divatos (legfeljebb csak a háborús FPS-ek felé vettük tekint-

időszakban érkezik majd hozzánk – és ezen mi nem lepődünk meg. Az utódlára emlegették **Danny Phantom** – egyébként saját sho'ei-műveket kap, mégpedig a Gameboy Advance / Nintendo DS duóra – a játéktól egyelőre semmi extra információ sincsen.

Az előbbi címenél valamivel komolyabb projekt a **SpongeBob SquarePants: Creature From the Krusty Krab**, ami a szokásos konzolokon kívül (lásd még: PS2 / GC / GBA / DS) a Nintendo legújabb gépeit, a Wii-t is csatorba állítja. Mi több, a Wii launcherek ez a játék szintén elérhető lesz a vásárlók számára. A játék során különböző pályákon haladhatunk végig, melyek mind-mind egy éppen aktuális szereplő gondolati világának felelnek meg, tehát minden szint egy külön stílus képviselője. Az E3 alatti mutogatott verzió egy felpiszkolt Gamecube-ot használ, az egyéb-



a cégbe, mely hosszútávon mindenképpen sikeres befektetésnek fog bizonyulni. A fejlesztők különösen büszkék a játékok realisztikus grafikájára, és bár még van hova fejlődniük, tényleg nem mondható csúnyának a játékok. A PS2 / PS3 / PSP / Xbox 360 platformokat egyaránt becéző produktum az idei év végén érkezik a boltokba, érdemes lesz adagyni rá.

Abszolút multiplatform (és azt hiszem, nyugodt szívvel mondhatjuk) a és nem különösebben izgalmas az **Avatar: The Last Airbender**. A fantasy környezetben játszódó ügyességi játék divatos cel-shaded grafikát használ, sajnos a rosszabbik fajtából – aki ismeri a sorozatot, az talán tegyen vele egy próbát, egyébként erősen kerülendő darab.

Ujabb licenc, ezúttal a Columbia Pictures előhozott kassza, avagy a **Monster House** következik. A történetben három srác szerepét játsszuk el, akik felfedeznek egy kísértetekkel telelőnködött házat – hogy aztán

telitűnk. És a programnak nincs ám miért szegénykeznie, remek és ötletes játékmenet (folyamatosan változó feladatok, különféle minijátékok, mint pl. a billiard) és az elfogadható grafika az igényesebb handheld produktumok közé emeli a játékot. A megjelenés augusztusban esedékes.

Rajzfilmek rajzfilm hátán, következzen a végállomás, vagyis az utolsó traktus a cég E3-as felhozatalának. Elsőképp a **Nicktoons** kódnevű játékot vegyük górcső alá, a PS2 / GBA / GC / DS gépekre érkező játékokban a Nickelodeon csatorna leg híresebb szereplői közül engedhetünk össze párat, hogy egy jó bűnyóban megmutathassák nekünk, ki a király (szembetűnő a Jump! Superstars-szal alkotott nyilvánvaló párhuzam). Olyan sorozatok szerepelnek a játékokban, mint a **Spongya-bab**, a **Jimmy Neutron**, vagy éppen a **Danny Phantom**. Ha van valaki, akinek ezek a nevek sokat jelentenek, annak eláruljuk, hogy a játékok a mostani karácsonyi

ként nagyon jól tett magának a GC-s portnak is, amely röccsenésmentesen és remek színvilág mellett mozgatja a játékokat – ami egy nagyon szép és szízlösséges dolog. Végezetül beszéljünk egy kicsit a THQ dolgaikról általában. Kettős volt a cég teljesítménye, mert a next-gen konzolok (és a PSP) kivételével szinte csak rajzfilm-licenccel „mérték” kihozni a E3-ra – míg a PC-s társaink különleges elbánásban részesültek. Olyan nevek voltak kálitva, mint pl. a Total Annihilation alkotói által megírt **Supreme Commander**, melyet sokan máris szeliden a show legjobb RTS-ének tituláltak. Vagy említhetnénk a sok éves csúszásokat szenvedő, de azért még az ígéretes kategóriába tartozó **S.T.A.L.K.E.R.T.** is – tehát nagyon reméljük, hogy jövőre kálitk összezedjük magukat, és a sok Nickelodeon-veti játékváltozat (mellette) bejelentenek egy elegendő titokban tartott, de legalább **Supreme Commander** kaliberű konzolos címet.





Assassin's Creed



Brothers in Arms: Hell's Highway



Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Az **Ubisoft** idei E3-as kínálata a nextgen jegyében fogant – a francia kiadóiás volt azon kevés cégek egyike, akik szinte kizárólag az úgenerációs trófea megálmodott partikáikra tettek közzémlab.

Legálábbis részben – az expo mindmég legritvatöbb játékát zárt ajtók mögött prezentálták. Az **Assassin's Creed** a PoP: Sands of Time-i ászedobá montreallal alakult vadhajátása, egyfajta középkorba helyezett Splinter Cell / Thief / PoP konyvalék. 12. század, Európa, keresztény hadjáratok kora: hősünk ebben a kegyetlen korban tölti mindennapjait mint a bérigolyos klán elít alakulatának oszlopas tagja. Altair egy csúsklóra erőstített pengével, egy méretes karddal és a háttára erőstített íjjal gondoskodik ügyfelei ügyes-bajos dalgaliról. Játékseireit három, félelmetesen kidolgozott város sötét

dulatok tömekege kerül a felszínre, szövetségek és ellenségek találkoznak egymással: mindezt lényegesen nextgen színvonalon. Bár az animációk bevalottan manuálisan, kézzel lettek kidolgozva, a végeredményen ez az nem látszik, sőt: annyira emberi, mesteri modulatokat eddig még nem láthattunk. És hogy miért is voltolt cím az AC? Nos, mert bár hivatalosan PS3 exkluzív, a VIP tagok számára tartott extravaganzán X360-on, illetve PC-n futolt: innentől fogva kitárlható, hogy a közeljövőben mikor és hol találkozhattunk majd még vele. Várjuk szeretettel.

Trilógiává bővült a **Brothers in Arms**: a Gearbox immáron harmadik alkalommal tér vissza a második világháborús hadszíntérre. A **Hell's Highway** ismétlen a 101-es légideszantos hadosztályra, egész pontosan az 1944-es „Market Garden” hadművelet sordón

hat – ezzel párhuzamosan bővült a kiadható parancsok száma, immáron pedig a szimulán túlélelés is lehetővé nyílt: valahogy úgy, mint az America's Army két epizódjában. A környezet bizonyos mértékig rambohalta, a kihalt utcákba pedig végre élet költözött – a civilek megjelenése üdvözlendő újítás. Megjelenés előreláthatólag 2007 elején, kizárólag X360-ra.

Még mindig bővölde, de modernebb környezetben: a **Tom Clancy's Rainbow Six Vegas** a széria utolsó gatra erőstítésének hibáit kívánja kompenzálni. A helyszín Las Vegas, a Rainbow csapat elit alakulata tőzmentő akcióra készült – landolás közben alaposan alájuk pörköl a gaz terroristacsoport. A belső nézet ugrott, helyét a Ghost Reconban már bizonyított 3rd person kamera váltotta fel: a taktikus megközelítés ellenben mit sem változott. Az ikonos parancsnoklás tovább



Assassin's Creed



Brothers in Arms: Hell's Highway

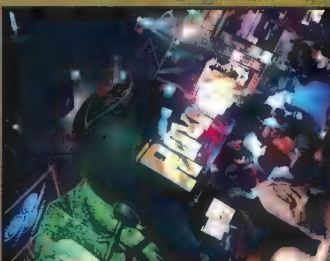
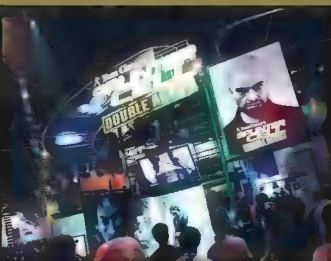


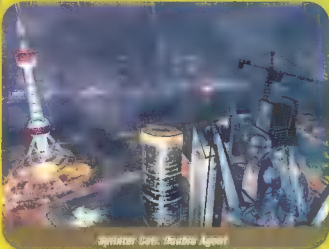
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

sikátorain, hatalmas piacerein és épületein belül kama-tozhatjaja. Na kérem: amit látnunk, az fenomenális volt. Altair fényes nappal, teljes harci öltözetben futolt, menekült, ágázolva a tömegen – és ezt most tessék szó szerint érteni. Utat tört magának, kezével a szélrázsa minden irányba taszigálta a járólakókat, később mere-de falakon mászkált, lesből lecsapott a mit sem sejtő árgárdásra: a publikum pedig reagált minde-re. Egyesek menekülésre fogták a dolgot, mások jó peon módjára inkább csak szemlélték a kialakult káoszt, az igaz nyu-lak pedig rígián szaladtak a hatóságokért. Az AC nem kifejezetten a lapokadóra épül, a játékos hozzáállá-sától függ, hogy milyen módon kíván tevékenykedni. A bemutatott település elképesztő részletességgel került feltérkézésre, élő, lélegző városnak tűnt, melynek minden szöglete felfedezhető és bejárható – a nyitolt misszió-sruktúra nem követeli meg a főszt követését, a történet folyamatosan bontakozik ki, ármányok és váratlan for-

szakaszaira fókuszál. A címadó útszokasz a második világeges kritikus hadszíntere volt, ezen keresztül nyomult előre a szövetséges haderő Hollandia szívébe. A BIA3 szebb, mint eddig bármely – a már bizonyított motort kirepült az ablakon, hogy egy alapjaiban újrait engine szolgálloa a lánivalót. Gyönyörködni jérda-szeregly opróbb repedése is látszanak, a kirobbanó ki- rakatúvög szálkáljai szó szerint repesztékn fürödnek bele a közelben álló szerencsétlenek testébe, felhasználva a ruháik alatt bőr- és húsréteget – mégis a legna- gyobb fejlődést a karakterek arcykerkeztelen követhetjük végig: karakteres, jellegzetes arcvonások teszik egy- egydibé az egyes bakákat, a harc hevében grimaszokat vesznek fel, komolyabb sérülésnél szemükből kúrkózik a halálfélelem. A BIA még mindig a csapatjátékra összpontosít, Baker egyszerre két csoportot kommandíroz-

opciókkal bővült, a csoport kettőszóztat, a kritikusabb szituációkban a kommunikáció kézzelkkel a végbeme- het – ráadásul most már egyéni utasítások is oszthatók, saját célpontokkal. A különleges kellektár a másfelsze- resére duzzadt, Sam Fisher különleges „belek az ajtó alát” kamerája vendégszerepel, az épületek megmá- szósához szükséges kétel szintűg. A taktikai eszköztár ehhez igazodva számos különleges lehetőséggel gaz- dagodott, az AA / BIA duóból ismerős fedező- és ös- sztűtő érdekes színvetet ad a ríziókból szituációknak, sebessé pontosságol biztosítva ezzel. A grafikus fejlődés látványos, a neonvörös kaszínórangalege hihetetlenül részletegazdó, a fotorealizmus határát súrolja, embe- rek felszerelése az utolsó darabig kidolgozott, kevlár öl- tözetük a lezuhanó esőcseppek hatására síkossá válik, a fegyvercsőből előlőrt toroklaltúrz perzselő – a Vegas multiplatform fejlesztés, annak is a legkiválóbb darab- ja: év végén lehet feltérni a malacperselyt.





Splinter Cell: Double Agent



Red Steel



Enchanted Arms

Maradjunk Tom Clancy-nél, ugorjunk a **Splinter Cell** eposzhoz – a **Double Agent** gyakorlatilag minden jelenleg piacon lévő platformot megcélzó, a next és kurrens gen fejlesztés párhuzamosan fut egymás mellett. A **Double Agent** csavar egyet az ismert formulán, Sam ezúttal (látszólag) a másik oldal színeiben tevékenykedik: az alvilági bűnfészkekbe beépült ügynök kénytelen a legkényelmelenebb missziókat is elvégezni. A demonstrációban a terroristacsoport egy kritikus fontosságú személy eldávoltását bízta meg Samet: a célponthoz eljutva megvillantotta fogát a misszió kimenetelének megváltoztatása – a játékos dönt arról, hogy elheszi-e láb alól a célpontot. A DA az eddigi legdinamikusabb a szériában, az ellenfelek pozíciója minden egyes újrajáratásnál változik, az események más sorrendben zajlanak le, a több útvonalat engedélyező pályadesign

nyílóra épül, annak is a nunchaku változatára – a „lövőgépszerű” csatlakoztatású analog karrel mozoghatunk, míg a másik kézben tartott eszközökre nézélődhetünk, célzathatunk és lövelünk. Elsőre kissé furcsa, rövid gyakorlás után azonban kézre áll ez az újfajta megközelítés. A megszokott formulán csavar egyet az RS – a tradicionális lövegverekelt tartalmazó repertóár mellett megőr a szamuráj kard is, mely egy borzalmasan édes, egyedi élményt nyújt: tényleg úgy érzed, hogy a kezeden fogod a kardot, szürsz, vágás és lecsapás. Az ellenfelek viszonylag jól reagálnak a támadásra, fedezékbe húzódnak, lehajolnak, megpróbálnak kitérni a golyó elől, nagyobb csoport esetén pedig akár a figyelmelvonás és megkerülés taktikáját is előhúzzák a kalapból. Hősünk a szorultabb helyzetekből érdekes módon vághatja ki magát – speciális képességével szó sze-

kategóriával szebb, mint a TGS-en megmutatott verzió, lassan de biztosan megközelíti a bejelentésekor felmutatott szintet. A játék végére datált szerepjáték alképzett néz ki, a játékmotor azonban nem keveseket újdonsággal – a bevált sablonok mentén haladó project a szokásos „magányos hős megmenti a világot” sztorival nem fut. Megközelítéleg 50 órányi játékidő kínál, a harcok kiterjesztésének lehetőségével, így nyújtva lehetőséget a történetre való koncentrálásra. Platformorientáltság: X360, Európában ősszel érkezik, megajlik, hogy mekkora sikerrel.

Ugorjunk egy hatalmasat: Michael Ancel uraság (aki a „játékisten” és a „zseni” titulust is magának tudhatja) sokadik alkalommal ül vissza a **Rayman** epizódok rendezői székébe. A **Raving Rabbids** az eddigi legkülönlegesebb platformer bejegyzésnek ígérkezik



Splinter Cell: Double Agent



Red Steel



Rayman: Raving Rabbids

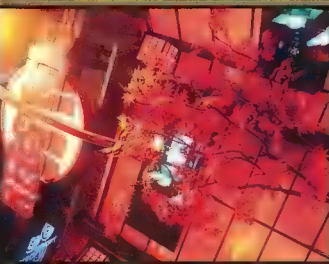
többes újrátjárást tesz lehetővé. A lapokodás mérték mutató indikátor elűnt a képernyőről, helyét a hősünk vállán megjelenő piros-sárga-zöld pont váltotta fel. A montreali divízió az MGS harmadik epizódjából is merít, Sam a helyszínhez igazodó élőzéken kritikus fontosságú. A **Double Agent** szép, az X360 / PS3 inkarnáció kifejezetten gyönyörű, a PS2-es / Xbox-os verzió pedig könnyedén hozza a megszokott színvonalat. A szeptemberi megjelenés biztosításának látszik, a széria elkötelezett hívei egy megreformált epizóddal kell, hogy megbarátkozzanak.

Még mindig FPS, vadonat új platform és IP: jelen állás szerint a **Red Steel** az egyetlen hivatalosan is bejelentett, bemutatott, kizárólagosan Wii third party játék. A Nintendo konferencián is szemléltetett cím történeti háttérrel sajnos nem tudunk információval szolgálni, ellenben a játékmenet felfedte kulcsfontosságú pontjait. A mozgás és az összes akció teljes egészében az új irá-

rint lelassíthatja az időt, egyszerre több ellenfelet foghat be a célkeresztjébe, azok kritikus pontjait megtalálva pedig egy jól irányzott sorozattal leterítheti a rosszfiúkat. (Emlékeztet a Red Dead Revolver hasonló megoldására? Na, ez pont olyan.) És a legjobb: ugyanezen opció lehetővé teszi az egyszerű levegyvezésűket is, melyet követően azon mód hasznosíthatók, mint elől fedezék: nedves álmunkban mindig is ezen feltűrére vágunk. A **Red Steel** jól fest, valahogy úgy néz ki, mint egy felturbózott Gamecube játék – a lénny-ármény hatások, a felületek tükröződése kifejezetten impresszív, a karakterek kifejezetten tetszelősek, ez azonban nem reprezentálja a végleges minőséget – mivel még nincs végleges hardver, így kétséges, hogy tartani lehet-e a jelenlegi szintet. Megjelenés év végén, kifejezetten várjuk.

Idén is kinn volt az **Enchanted Arms**. A From Software sci-fi környezetbe ágyazott JRPG-je legalább két

több éves múltja visszatekintő sorozatban – egymás után következő, lineáris pályák helyett 10 hatalmas, szabadon bejárható világot kínál felfedezésre (Rayman az egyes területek között hatásokkal közeledhet, melyeket használat előtt meg kell szelíditenie), melyek egy közös jellemzővel bírnak: mindegyiket ellepte az inváziós nyúlhadó. A játékmenet ezúttal a különböző élőzettek körül bonyolódik, Rayman minden egyes ruhadarabja különleges képességet biztosít, melyek kiaknázása elengedhetetlenül szükséges – a disco outfitben fészke például Raymont nem látnak a nyulak. A **Raving Rabbids** multiplatform fejlesztés (jön a jelenlegi generáció is...), kurrens és nextgen kivételével egyaránt játszható, az elsődleges célpontplatform azonban a Wii: a kontrollert használatának mikéntje egyelőre kérdéses, Ancel úr leletette a szenteskút, hogy egyedi, formabontó koncepció dolgozott ki az N platform számára, míg a PS3 / X360 a grafikus megjelenítés több sálóját kidolgoztabb valójával hódít, valamikor ez év végén.





F.E.A.R.



Scarface: The World Is Yours



50 Cent: Bulletproof

A Vivendi az E3 előtt pár héttel változtatott nevet: elhagyták az eddig használatos Universal, és a jövőben a jóval egyszerűbb **Vivendi Games** néven futnak majd. A Vivendi stand szép nagy volt, az erődtéményi felkeresők jelenléte része a Blizzard szekció körül csoportosult, mert ott mutatták a [...] kiadó kiadatolából észleltén szóval minket is leginkább érdeklő **World of Warcraft** expanziót, a **The Burning Crusade**-et. Szívesen írták róla két oldalt, de a WoW egyelőre szigorúan PC-s cucc, a Blizzard jelenleg nagyon nem akarja áthozni konzolokra – egyszer talán megmondolják magukat, és akkor ■ Konzol olvasóközsége is hozzáán hasonló lelkesedéssel falja majd az új fajtokat, a jewelcrafting mesterségre, és az Outlands-en ránk váró epikus kalandokról szóló híreket... (Az új **alliance** faj **Mos Eisley kocsmájából** jött. Martin)



F.E.A.R.



Scarface: The World Is Yours

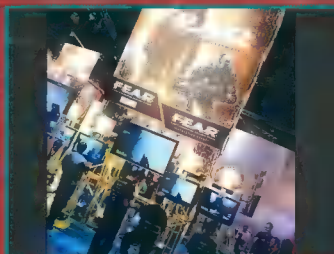


Eragon

Még mindig PC-s örökség, de áttűrt komoly konzolos folyamánnyal: a Vivendi idén összes Xbox 360-ra is áthozta a tavalyi esztendő egyik legjobb (és mindenképpen a leglátványosabb) FPS-ét, ■ **F.E.A.R.-t**, azaz a **First Encounter Assault Recon** (reméljük mindenki megjegyezte, mert nem írjuk ki még egyszer a teljes címet... :-). A FEAR remek játéka: először is bitang jól néz ki, másodsorban benne pár roppant megkapó ötlet, nagyon élvezetesek a tűzharcok, jó ■ sztori (modernkori kommandózás nagy adag rémisztéssel, irodalással, meg az utóbbi évek távol-keleti horrorjaiból áttemelt hideglelős túlvilági momentumokkal), dögös a grafika, szóval érdemes lesz rá várni – az Xbox 360 verzió a maximum beállításokon futó PC verzió vizuális minőségét kínálja, és tartalmi szempontból még túl is nő azon – lesz benne egy „Instant Action” módus, ahol rögtön belevághatunk az akció kellős közepébe, ahol játék legizgalmasabb jelenetei / helyszínei / tűzharcok közül válogatva. Az átíratat a MechAssault játék

lönleges képessége” jelenti majd: a látványos akciót ■ „játék egy „brutális-csúsz” feltöltésével mutatja, ha ezt kimaxolod, emberünk egy eldurran, kamera átvált first person nézypontba, és ideiglenesen sebezhetetlen lesz). A Scarface grafikájától eddig sem voltunk hagyott dőlve, és az E3-as bemutató sem változtatta meg ■ véleményünket – a játékok fejlesztő **Radical Entertainment** állítólag még csiszolni fog a vizuális szekción az ősi megjelenésig, ■ változtatások gyaníthatóan első sorban a következő generációs verziót (esetlegnek: Xbox 360) érintik majd, a másik két megcélzott platform (jelenlét: Playstation 2 és Xbox) nem számítunk csodára... Pozitívum: a Tony Montana-t eredetileg alakító **Al Pacino** ábrázata szerepel a játékban – Pacino tavál tartotta magát ■ Keresztapa (játéktól, viszont erre rábálintott, indoklása szerint azért, mert ■ Keresztapa (mármost a film) művészet, a Scarface viszont papocsn szórakozás, így rendben levőnek találja a belőle készülő videojátékok (szinkronizálni ellenben nem volt hajlan-

ték erősen küldetés-alapú, az E3-mon demózott pályán egy rakatépületet kellett megrohannunk, a ládák szétvérésével úgy legyverekhez juthatunk, aztán indult a lövöldözés – a hack and slash szerepjátékokra emlékeztető módon az ellenfeleink feje fölött elröppő életérőpontok jeleztek, hogy mennyi életet pakoltunk ■ delikvensbe. A lövöldözésen kívül Fifty közelharcra is fel volt készítve ■ ellenfeleket jól ■ lehet kapni, és élő pajzsok használata ákét. A grafika korrekt volt (nagyjából PS2 színvonal), ha további RPG elemekkel bővíti ■ cuccal (pl. fegyver és képesség vásárlás / fejlődés), még akár tisztességes játék is válhat belőle. A megjelenést idén augusztusra látta be a Vivendi. Az **Eragon** személyében a minden nagyvilág kiadó kiadatolából kitélezen felbukkanó „reménybeli sikerfilmhez csatlakozunk játékok, mert azokat előzetesen vesz a jó nép ■ moziból kifele jövel” projektet üdvözölhetjük. A film a fiatal angol író, Christopher Paolini hasonló című fantasy-jére alapoz, decemberben mutatják majd





Eragon



FlatOut 2



Crash Boom Bang!

be (és részben Magyarországon forgatták). A játék a premier előtt pár héttel, novemberben fog megjelenni, a filmfeldolgozások alapszabályainak megfelelően a lehető legszelebb platform-arszenálra – azaz PS2-re, Xbox-ra, Xbox 360-ra, PSP-re és NDS-re párhuzamosan. A nagygyűlési verziókat a csopordos fantasy akciókban már nagy tapasztalattal rendelkező Stormfront (LOTR: The Two Towers) kalapálja össze – a jelek szerint nem nagyon változtatnak a jól bevált recepten, az Eragon kísértetiesen emlékeztet a LOTR-játékokra, a különbség annyi, hogy a kaszabolás szekciókat időnként repkedős-tűzűzős-rombolós részek váltják fel – ezekben Eragon sárkányút, Saphira-t irányítja. Az ígéretek szerint lesz benne kooperatív multi (a második szereplő bármikor beszállhat az akcióból), de sajnos csak offline, online csatározást a dolgok jelenlegi állása szerint nem terveznek. Az Xbox 360-ig a szebb grafikán kívül

dott példák, a képesség több puzzle megoldásánál is jól jön majd. A TimeShift Xbox (még PC) projektjét indult, mostanra szépen átköltözött Xbox 360-ra (a PC maradt) – az előéletének köszönhetően viszonylag visszafogott grafikai megoldást használ, a Vivendi éppen ezért ismét elhalasztotta a megjelenését – a plusz hónapokat a látványvilág felturbózásával fogja töltetni a Saber. Pontos megjelenési időpont nincs, idén mindenképpen szeretnék kiadni.

A Bugbear a FlatOut 2-vel palotrá két emeletet a tavalyi első részre: a második rész tipikus „többet, jobbat, szebbet, hangosabban” folytatás – amit a FlatOut esetében egyáltalán nem bűnök, az autócincálás alapkonceptja teljesen jó volt, szívesen járulunk ismét az asztalhoz egy hasonló, csak markánsabban fűszerezett fogással. A FlatOut 2 minden komponense a következő szintre lépett: tizenhat járgány helyett harminci kocsit, harminchat pálya helyett hatvan (ráadásul változato-

ti, hogy neki kell megmenteni a világát Cinder, a nagyon-nagyon-nagyon gonosz feketesárkány mesterkedéseitől. A békior felidézése egy (még) gyerekesebb játékot sejtetne – pedig pont az ellenkezője igaz, a fejlesztők a korábbinál sütekebbre hangszerezték kalandokat igérnek, rengeteg harccal. Utóbbiban lehet valami, mert az E3-as demo szinte csak erről szólt, a platform-elemek erősen háttérbe szorultak: Spyro tizenkét féle támadással rendelkezik, ezeket fejlesztik, sőt, kombókba is fűzheti. A pályák nagyobbak, és nyitottabbak a korábbiaknál, a hivatalos magyarországi szerint azért, mert így jobban lehet rajtuk harcolni. A Vivendi nagyon komolyan veszi – új Spyro-, a játékokat Hallóvából szerződésileg szinkronhangokkal támogatják – Elijah Wood a kisserkány hangját kölcsönzi, Gary Oldman pedig a főhős mentorának szerepét alakítja. PS2, Xbox, Gamecube, GBA, és NDS platformokra jön, októberben.



TimeShift



The Legend of Spyro: A New Beginning



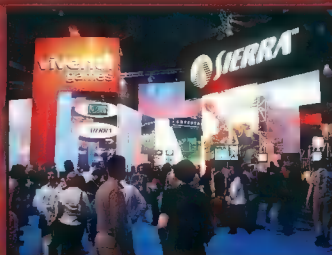
Crash Boom Bang!

tartalmi bónuszokkal is szolgál: két új pálya (egy kaszabolás és egy repkedős), valamint egy, a filmben nem szereplő (de a könyvben igen!) féllenteli várja az X360 tulajokat. A handheld inkarnációkat az Amaze dolgozik, a PSP verzió kizárólag a sárkányos akció RPG-ként, az NDS verzió pedig third-person akció-RPG lesz – vagyis nem a egyszerű partokrol van szó, hanem a két gép képességeihez igazított, különálló játékokról. A Vivendi friss beszerzése (a csodaközlemben töntrög, éppen ezért minden mozdítható eladót Ataritól vették meg), a TimeShift is kipróbálható volt az Expón. A Saber Interactive futurisztikus FPS-e az időmanipulációs képességével próbál újat mutatni a zsánerben: lelassíthatjuk, megállíthatjuk, vagy visszaporghatjuk az idő folyását. A képesség nem pusztán látványelem, fontos szerepet kap a játék során: a lassított időben pontosabban elozhatunk, időstop esetén kibíráhatjuk a fegyvert az ellenfél kezéből, a visszaporghatás pedig a biztos halálból rántja vissza az emberünket – ezek persze csak kiragad-

sabbak is: sok városi helyszín, előzetesekkel, kevésbé lineárisra építve, tizenkét minijáték (az első részben nagy sikert aratott bizzar sofőr-elreplítés műsorszámok, három régi, kilenc új, több rombolható objektum (háromezer helyett ötezer pályánként), újított AI, jobb fizikai modellezés, korrekci online multi (PS2: 6 játékos, Xbox: 8 játékos) és túroított grafika – ráadásul még új gépet sem kell mialta vennünk, most továbbra is a PS2 / Xbox duó élvezi be. Megjelenés egy hónap múlva, azaz július közepén.

A Vivendinek eddig nem sok szerencséje volt Spyro-val: egy generáción keresztül (igen, a most búcsúzó gépekről van szó) nem sikerült normális játékok összehozniuk a minisárkány fészerepésével. Na majd talán most a The Legend of Spyro: A New Beginning a címén ben hozza az újrakezdést, és valóban – a Vivendi tényleg újra akarja indítani a szériát, a játék a történeti folytatás, hanem előzetes. Spyro posztjától éppen most esett le a (sárkány)lajosháj, és még csak nem is sejt-

A nyáron a moziba kerülő Miami Vice mozifilm PSP-s játékváltozatáról a májusi Konzolban már meséltünk részletesen, így most átugorjuk – lássuk inkább a NDS-t becélt Crash Boom Bang!-et. Az új Crash nem platformer, hanem egy csinos minijátékkollekció – a játék mögött a széria történetében először nem amerikai vagy európai, hanem japán fejlesztők (Dimps) állnak. A CBB fő játékmódja a Festival: a nyolc kiválasztott tábla valamelyikén kockadobással haladhatunk előre (szimulált négy játékos), ha egy mezőre érünk, jöhet az összekapás – ezt pedig a negyven minijáték valamelyikének keretében szavarhatjuk le. A Crash Boom Bang korrekci kis játékokat tűnik, a minijátékok nem nevelhetők ezredetnek (a szokásos dobolás-versenyző-lökődösös bohóságok), de legalább sok van belőlük, lehet kommunikálni egymással a küzdelmek közben (egy táblára rajzolhatunk) és kifejezetten aranyosan néz ki az egész – plusz a táblás felvezetés is jó ötlet. Októberi megjelenés, kizárólag DS-re.



Így látta az e3-at az 576 team

5.76 K0N204

[illegible]

VÉGSŐ DÖFÉS

	a	a		
ezútal	sem	sok		
met. A lenitlenség	mindenki egy	is		
	grahil'es o'	at		
az	csek az eszében,	a		
kasszázó	a de			
már nem				
sliményük				
	hiszen attól			
akadunk	egy-egy	simán		
akár	örora			
	lesz	ehez:	szívern,	le kell
nem	Cod se	isz	oz	
semek	iz	a g	Ezt	
wázi't,	le	mar' ill	iz eladó	
sokra ez nem lesz	haladás!			
	és			
örömet	lali benne.			
visszké?helem az Obliviónt?)				most már

2K GAMES / THE COLLECTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS



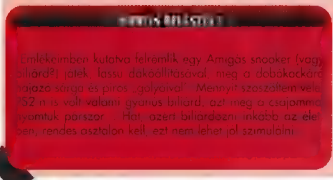
THE HUSTLE

Detroit Streets



Az ismeretlen játékok esetében szeretek már pusztán a címből találgatni arra vonatkozóan, hogy nagyjából miről számíthatok majd, hogy miről is szólhat a téma s a géma. **A The Hustle: Detroit Streets** esetében annyit tudtam, hogy a múltja billiárd. De milyen lehet? Biztos valami jó kis robotzsarús szögletes undergrounder akciódarabkék. Valami izgalmas műfaji egyveleg, ahol === illegális meccselések jó kis primátusa bosszújátéka néha ágyazódik. Ahol a doki nem csak rendeltetészerűen használjuk, hanem gonoszoktól és vad csúcs nőtől is harcolunk el vele, ahol nemcsak virtuálisunkkal, hanem öklünkkel is jogot formálhatunk a dikkejék értéktárgyaira, ahol autót üldözünk === bosszút, ahol csipőből osztjuk a hed-szót, ahol lapokadva cserkészünk be === korrupciós robotkatonák, ahol logikát feladva nyúlunk el a gyönyörű vámpírnővel. Második körben utónaggonálunk a „hustler” szó jelentésére: csóla, lökdösés, rámenés, szelhamás, strichél k'va. Mindjárt arra gondoltam, hogy a játék önleltetését feltetttem meg: vért fogok püssenteni a párbajok során és a gép csalni, strichelni és k'válni fog, én meg azt is megbánom, hogy megszülettem. Harmadik körben az inrtó tekintetemet meg, ahol sikátorban felállított játékoszat, alvilági sínyék, géppisztolyos pilyék, áldoztat és ribázdok és jól szűkült zomafekete fénkek árnyalva, egyben szűkített a képet, s itt már a grafikáról is képtem – nem túl imponzáló. No rendben, tehát terminátorok, emberes ártalmasozók és motorcsónak-tuningolás kiléve, viszont a GTA és a Rambo vonat még befutott, az is valószínű.

A játék ezután egy érdekes opcióval jelenik meg, pszichológiai profil lehetett kialakítani, három kérdésre adott megjelölés válasszal. Inne az egyik: Mit teszel ha életemben másodszor, mint amit rendeltek? A. Hátan vágod a fétet (azaz belecsúszol a jobb karját a krumpolipőrébe, ahogy egy normális ember tenné),



B. Visszaküldöd az ételt (mint egy senkiházi nyárpolgár). C. Megeszed (mint egy szolgakutyó és még meg is köszönöd, egy idomított eunuch módján). A zárójeltes rész az én értelmezésem – valószínűleg sajnos nincs lenyegi szerepe a választásnak. Következett a névbírás. A Jack túl átlagos volt számomra, úgyhogy átirítottam Dong (dóko) Johnny-ra, majd Lang Dongra, majd Big Dick-re, de az agys progi ezeket a feltérítős szavakat === engedte, így végül Doko Broki A Bráner lettem – magyaráz a gép szerencsére nem tudott.

Ekkorra már kiderült, hogy bárholgy protestál, s gém irázatosan sokat kell. Tutorial, azaz = részletes beutazás következett, amiből első látásra az derült ki, hogy a grafó elnagyolt, szintelen és orombó (X-en viszonylag tűrhető), második látásra pedig az, hogy a pool fizikája nem igazán élethű, s szocializációs mesterekkel lökdösődjék, s valós játék témájának és dinamikájának illúzióját távolról kell csak fokoztatni. === szembesültem a hanghatások és zenék gyarlóságával: === hamis bármé, a rémes csajnyitások, az elhírtatlantat mörög, a szintelen dőlők, a kellemetlen színhatható mind-mind ideg-ellenes hatottak. A bekábító fészerek sűrűn ismétlődő, erőltetett megjegyzései monotonitástól árulkodnak – csokoly, mint maga a gémpél. A „Bullshit”-et kényeztessen imétegetés hirtogot legzsevesebben arcul csapom volna === dökölve, azt omlyan Terrence Hilles billiárd technikával is megpróbálkoztam (tudjátok, amikor egy lövéssel „Boxit” löhölök), de egyik megoldás sem ért beles === játék által nyújtott keretektől.

Egyébként maga a pool viszonylag korrekt, még a fehér golyó terelgetését is el lehet sajátítani, de utolmas, leegyszerűsített és nem is túl nehéz, egy nyíl mindig jóllyt ugynis a golyók gurulási irányát. A játékmenüben elsőszóban === sztori módra riható, de játszható sima, ténélküli meccs is, gyakorló is lehet, meg opciókat állíthatok, mások meccseit nézni, illetve online játszani. Ez utóból nincs tapasztalatom, de egy küllidő fórumon kétségbeesetten panaszkodott egy arc, hogy napok óta hiába vár kitartóan ellenfelet. Nem segítettem ki a szerencsétlen. A sztori módok nevezett részlegben furcsa módon csak mindennel találkoztam, csak történettel nem. Lassanként le kellett mondanom hiú börtöndrámáim a műfaji kérések ellenében – csak meccselgetni lehet. Képtelenség csak svárcvörz rongyosbírt kell kiparolni a pool legválogatosabb formájában, ami által



Doko Broki respektje és vagyona nő, viszont az egyszerű játékos játékedve ezzel szoros, negatív korrelációban áll. Szintén foltként Mr. Bráner ruhafára gyarapodik, és akár egy Ken babó, tetészerint öltöztethet. Hurrá. Összintén szövege az a hurka a labdakár! Előbb-utóbb főnök(nő) verése is sor kerül, ami után új helyszínek (érsd: újfajta asztalok) és még több nímanc jelennek meg játéka. Ekkorra végleg feladom a reményt, hogy a GTA-ból ismert és reméltemmel gazdagodik a THDS. A játék, az életem és a cikk is teljesen elapadt, úgyhogy ideje lesz lassan mindet abbahagyni. (Bár az életem eldobására talán még elszom egy.)

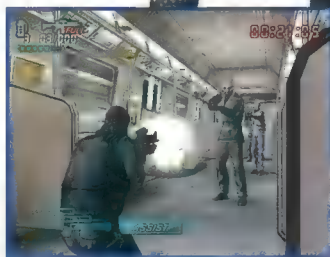
Hogy valami haszna is legyen a billentyűkapitátságnak, egy csökkentett módú billiárd gyorsalpalát írtak. A sportágának három fő ága van: pool, snooker és karambol. A rex az az mas: a szociálidők népszerű nyugdíjas sportja nem emelkedhet igazi státuszra. A karambol egy kevésbé elterjedt változat, lyuk népszerű asztalon három golyó, a cél, hogy a fénkek a fehér, így találja el a sárgát vagy a pirosat, hogy az a másik is koccolja. Videójáték tudomalom nem készült abból az igen-igen izgalmasnak tetsző változattól. A snooker az legvárnyosabbnak és legnehezebbnek mondott ág, az az, az legnagyobb az asztal, és sok piros és jó néhány színes játékszer kergetőzik. Az angolok valómért nagyon komolyak, de a szabálykönyvvel nem fárósztok senkit, ajánlom a ***** tévedést a figyelemre. A legvárnyosabb a szöveg, a játéktérnek közkezdvel szórakozási formája, egyben Doko Broki elsőleges pénzkereseti lehetősége a pool. Három fő fajta van (egyik a „billiárd” néven elhírsült nyolcas játék), de a THDS-ben ennél jóval több játszható. Részletes ismertetésre nem kerül sor, egyrészt nincs hely, másrészt a játék nem érdemli meg. Várom, amíg megérkezik az első használható produkció.

Egy este, amikor már nagyon untam a lökést, átkapcsoltam a tévét. Az egyik ismétlés során egy erotikus film ment. Tudjátok mit csináltok épp? Billiárdoztat. Fene = jó dolgokat.

samant@samu@576.hu

THE HUSTLE: DETROIT STREETS

ACTIVISION	
Platform	PlayStation 2, Xbox
Fejlesztő	Activision
Kiadó	Activision
Év	2002
Ár	49.900 Ft
Leírás	Billiárd, akció, szórakozás
Értékelés	7.5/10
5 pont	



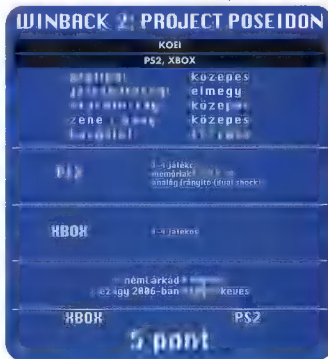
ra, lesz majd mesterlövészes fegyverünk is, illetve bizonyos mértékig nem csak észlelni lövöldözésben lesz résznünk, hanem olykor fűszokat kell megmenetlennünk, bombákat halatlatlanítani, vagy kapcsolókkal továbbvezetni ajtókat nyitogatni.

Az egyetlen komolyabb érdeklődés a játékok, hogy minden pályára két kommandós fog érkezni, és mindketten egymást segítve ugyan, de más és más útvonalon járják be az adott helyszínt. Mondjuk villogatni nem tudunk köztük, viszont azt az első figuránkkal feltekinthetjük, az kiháttással lesz a második kommandós pabiro is. Például, ha Craiggel mondjuk csak két bombát sikerül halatlatlanítanunk a Route A-n, akkor a harmadik bomba fel fog robbanni, amikor a csajjal arra haladunk a Route B-n, és így tovább. A gép egyébként azt is számra tartja, hogy adott feladatot milyen gyorsasággal végeztük el, és ez aztán ki hatással lesz a pályák végi értékelésére is. Ami még nagyon beveszi az ember kedvét a játékok, az az agyonlított lösszer mennyisége, hiszen a muníció sokszor darabokra is van szétbontva, vagyis egy-két mellépfegyvertől után csak állunk majd kezünkben az üres fegyverrel, mint okit odaszírtok. Erdemes használni a fedezék mögött lövöldözést is, mert különben nagyon hamar elfogy a lösszerünk, vagy az életünk. Az ellenfelektől persze lehet szenni fegyvereket (bárna kis világító ikonok formájában), de egy részt nem mindenki hagyja maga után a fegyverét, sokszor meg nem is lehet azokat felvenni (mert elérhetetlen helyeken vannak). Az is elég rákos megoldás, hogy mindkét embernek egyazon életpont kockái? (Nem) vannak, tehát, amennyivel befejeztük a Route A-t, annyival kezd a második fickó a Route B-n. Az is izgat minket, hogy azért időnként lehet tápolni az életerénk. En hibákat történik meg fel az olyan ökörségeket is, mint mondjuk a bombák halatlatlanítása (ugyanolyan színre kell lenni a kapcsolókat), az ellenfelek figurákat felleg vices, ahogy a letartoztatott a letartoztatott ebben a játékokban egyenlő a nem halottas talalattal - emberként, mint mérges kisgyerekek leterelésnek, és dühükben a földet csapkodják bánaságuk miatt). Az is elég vices, amikor bizonyítékok után kututunk, hiszen az annyit tesz, hogy

lód szét a lódákat, és amúgy is, a drog, vagy a pénz, illetve egyéb bizonyítékok is ugyanolyan egyforma kis ikonok formájában jelennek meg a játékokban.

Mit lehet még elmondani a cuccról? A grafika jó, játéktérmi, mintha csak a Time Crisis-t látnék, csak most pisztoly helyett egy figurát kell irányítanunk. Van egy-két jó pillanat a játékokban, de inkább csak a fogadót szívd majd, ha ezt beszerzed. Finomra fogalmazva is: ez nem egy jó game.

Csipi M. Lee
csipimlee@citromail.hu





egy-két szűrő közreműködését is, hiszen a hangját adta az animációhoz Bruce Willis (RJ) és Avril Lavigne (Heather) is.

Nos, nézzünk bele egy kicsit a game-be. Mint gondoltam kijelölték, kicsi erdei állatokat fogunk irányítani és a fő cél az élelemszerzés lesz (vagy nem?). Lesz például egy olyan mission, amikor egy projektort fogunk lapni, mert az kell a néznek. Gondolom a menin nem kell túl sokat megvárni, hiszen nem valami bonyolult, ha van menütlé állásunk akkor azt a Continue pont alatt tudjuk folytatni. Az extrákat a játék folyamán foglaltak megkapni, lesznek minijátékok is, úgyhogy szorgalmasnak kell lenni, ha mindet meg akarjuk nyitni. Kaphatunk pár képregény-részletet is, zenéket, átvett filmeket, stb. A game elején egy úgynevezett Tutorialon fog minden játékos átmenni, és így meg is fogjuk tanulni az irányítást, ami szerintem kicsit sem nevezhető bonyolultnak. Amit a Tutorial biztos nem fog megmutatni az az, hogy rá tudok ugrani a társak fejére, és így egymás helyére léphetek, mint egy tank tudtok rombolni. A játék elején még egyszerűbb feladatokkal fogunk szembetalálkozni, de később lesz egy-két nehezebb rész is. Minden pályán van elsőleges és másodlagos feladat is. A fő feladatot nem tudjátok elkerülni, de a másodlagos feladatok változatosabbak is lehetnek. Például van olyan, amikor az a cél, hogy ne rúgjon meg az óram, vagy a riasztó, de a kicsit nehez, mivel a gép által irányított társunk nem a szűrtől és óvatossággal bír. Bosszantó tény lehet az, amikor kész a pálya, minden meg van adva, de az nincs, hogy ne jellezen a mozgásérzékelés, azaz a mesterességek intelligenciája kitől velünk. Tudom figyelembe kéne venni azt, hogy mindent próbáljunk meg szelvényi (de csak a játékban), hiszen értékes cuccokat kaphatunk egy-két kukából vagy virágcserepből.

Minden szereplőnek van egy fegyvere, amivel nyomul a játék folyamán, és a pályán is tudtok ilyen-olyan harci eszközöket felvenni. Valószínű, valószínűleg golyós van, de lehet kalapáccsal is tudni. Az összes fegyver alkalmas közelharcra és le lehet dobálni velük távolról is az ellent, és persze mindenkinek rendelkezni fog speciális támadással is (nekem a mákus volt a kedvencem, mivel az a spekkója, hogy bepárog és mindenkét lezúg). Fontos szerintem az is, hogy a missionok alatt tudunk váltani a két aktív szereplő között. Ez akkor jó, ha nagyon lemaradtunk az energiáinkat, így kicsit a másikat pihentethetünk harcokból.

Így pár szó az életről a minijátékokról is, hiszen ezek is a game-be tartoznak: van egy Destruction Derby-féle, amelyben szét kell tenni a többi autót, és van egy olyan, ahol lövészi mesterességeket tudjuk javítani, itt azt a cél kell eltalálni, amit kiír a gép.

A küllemmel kapcsolatban nem volt nagyobb kivétel, de a kamera az elég sok helyzetben rossz. Dühítő a gépi operátor, zavaró sok szituban. Mindent összevéve én le tudtam menni gyerekbe pár órára, így jött játszotom ezzel a koronggal, és jókat nevettem az átvett filmeken és a game alatt. A mozipremier 2006 július 6.

Balu

It a Jóniust! Ez két dologt jelent (holán többet is, de azok nem ide vágunk): mint gondoltam a felület, megjött a szokásos E3 beszámoló az újdágban, azonkívül itt a nyári Lehet menni a strandra, vége a sulinak, lehet nyomni a játékok egész nyáron. De ne felejtsük el a foci VB-t sem, ami az év legnagyobb sportrendezvénye!

Bevágódunk a szerkesztőségbe, megkapom ezt a stílust, és már akkor ismerős volt a címe – de nem mertem volna megkérni rá, hogy az, amire gondoltam. Később némi netes kulcsok

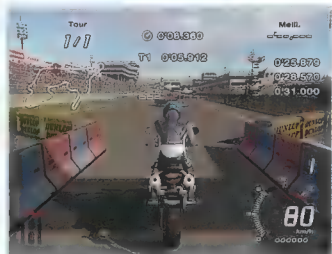
utón meg lett erősítve a megérzésem, így kíváncsián vágtam neki a játék tesztelésének.

Az *Over the Hedge* egy új mozis animációs film, ami egy régebben (1995) debütált klasszikus fekete-fehér képregényre épül. Michael Fry történetét T. Lewis illusztrálta. Ezt a filmet előszörként szánták a szatírhoz, ugyanis a film ott végződik, ahol 1995-ben elkezdődött papírra vinni a lent említett két ember elképzelését. (Ezen a ponton gondolkodtam el azon, hogy mi van akkor, ha mondjuk valaki rákattint a játékra és kíváncsi, milyen kalandba keverednek a szereplők a moziban utón? Na az egy nagy beosztás!)

Vissza a lényeghez, a mozi azt láthatóan majd, hogy hogyan haverkodik össze a furcsa páros (vagy egy egész csapat). Továbbra is a kis erdei állatok elindulnak télire élelmet szerezni, de akkor valami újatuk állja a sávnál! Ez a szarmtyág kerestülként birodalmuk és egy veszedelmekkel teli világ a tulajdon: a lakópark Mikor Ozzie a mozi oposszum pánikba esik, akkor lép a színre a másodmedve, aki egy érdekes elmélettel áll elő, miszerint a tulajdon megegyezik a paradicsommal, mivel tele van finom ételekkel és az emberek direkt nekik készítik azokat. Megindulnak a hadjáratok a téli betevőért, és a sok történet közepette megjelenik a mérges medve, a hisztis házasszony, és a profi lélegztér. Rádönsül a stáb meg tudta nyerni

MARTIN BELESZÓL!





Gyermekkoromban sok minden szerettem volna lenni. (Már úgy értem akkor, ha felcsperedvén szakmaválasztásra kell adni tőjés alakú fejemet.) A lehetőségek között volt a MÁV alkalmazott, egy kalauz vagy mozdonyvezető pozíciójában, vagy pedig egy jól menő női fodrász (szegény szomszéd kislány...). Am egyszer egy honvédségi gyereknapon beülhettem egy korabeli autószimulátorba, és ott kezdve autósversenyzői jövőkép volt a favorit. Ezt később ki is éltem a játékkeretekben, majd az egyre fejlődő otthoni szoftvereken, amik között a király a jól ismert Gran Turismo sorozat. Am mi köze lehet egy, a képek alapján nyilvánvalóan motoros játéknak a vezérlési szimulátorhoz? Annyi, amennyi a Blacknek van a Burnoutokhoz, vagyis ugyanaz a cég gyártotta le, ugyanazt a technikát felhasználva. A kétkerekű önjárókat szerelt emberek tehát máris örvendezhetnek, mint ahogy én is tettem ezt, bár később lelelődi valamelyest a lelkesedésem. De ha tudjuk csak szép sorjában: Virtuális bájter karrierem azzal kezdődött, hogy megpróbáltam az intro in-game képeit, és elfolyóztam magammal azon, hogy ezeket a képeket a PS1 korában bizony előre rendereltem gondolkodni valno, mint ahogy egyesek teszik ezt manapság a PS3 játékok videót nézve. De mivel a intro-nézetes nem túl interaktív, így a név és magasság megadásával gyorsan kreáltam egy gépszoktét magomnak, majd

elmélyültem az Options által kínált lehetőségekben (ez van, imádkozó állgítást mindenféle dolgokat). Összesen 14 kocka várt itt, amikből érdekes lehet a képmínőség (fényerő, kontraszt, szaturáció vagy színtelítettség és színgyensúly), és a Photo Lab lehetőségei. Ez utóbbi a közkedvett fényképező moka a GT4-ből, összesen 19 expozíciós hanggal, nyomtatási és mentési lehetőséggel, már ha van az embernek valamiféle USB printere vagy memória eszköze. Jó, tudom, a közimert dolog annak, aki GT4-ezett, de gondolni kell a nevébe olvasókra is.

Ok ugyanis érdeklődve olvassák éppen, hogy alapvetően kétféle versenymódban indulhatunk fémvázra applikált élő szövektől, amik név szerint az Arcade meg a Tourist Trophy módok. Az árkád a nevéhez hűen a könnyed kerekéztést szolgálja. Mepelünk egy a egy ellen, amikor csak egy ellentelt kapunk a nyakunkba (pontosabban fogalmazva élénk, mert kezdetben csupán a hátulját látjuk a hosszú egyenesek végén), vagy teljes futamot, amiben már három motoros kiseríti meg az életünket, és természetesen nem hiányozhat a kétéltős moka és az időfutam sem. Bizony, nem leleltem ki a netes opcióit, mivel nincs is. A négy versenyző sem elírás, mert úgy látszik, hogy egy motor fizikai tulajdonságait kellelmelebb lemodellezni, mint egy négykerékű eszközt. De hát a van, a GT is driving szimuláció, nem pedig racing, és ezen al-

kotásban is inkább a motorozás a főszerep, nem pedig a versenyhangulat. (A MotoGP például sokkal életszerűbb abból a szempontból, hiszen ott valós mezőnyben kell bizonyítaniuk tömegjelenségek közepette, míg a TT-ben arra megy ki a játék, hogy mennyire lesz stabilabba a kanyarvétel, ha 2cm-rel hátrébb látjuk a fenekünket, és a fejünket csak 5 fokkal fordítjuk balra.) És azt most vegyük komolyan! Ugyanis a TT módban ezt találjuk meg azon a helyen, ahol a futamok előtt a GT adhat lehetőséget az autók apróbbas finombeállításaira. Bizony, itt a motoron alig van ellekerniváló, ellenben a motoros pocák (vagy csaj, ki tudja ki lapul a sisakrostély mögött) mozgását és technikáját a végletekig csiszolhatjuk. A lustábbaknak van ugyan négy előre gyártott módozat, amivel az árkád részben is össztalálkozunk, de a igazi nyenecek inkább kísérleteznek. Szóval, szegény fickóknak tekergethetjük a fejét minden irányba, döröghetjük a törzsét, meghátrásozhatjuk a maximális lábkilépést oldalirányba, mozgathatjuk az ülést, beállíthatjuk a könyvtartót, és hogy mennyire dőljen be a hosszabb egyenesekben.

Bár a sokat kizoztam ezen gyogytórddal szegény pácist, de a Poliphony Digital nem tréftől eddig sem, vagyis ha valaki nem olyan antitalentum motorozás ügyben mint én, akkor simán beállíthatja magának kedvenc Rigo vagy Pannon erőgépeinek a karakterisztikáját. Ebben ugyanis a TT alatt úgy-



[illegible][illegible]

8 pont



MARTIN BELESZOL!

Valóban, az alternatív világháborús téma visz el az egy-
léleket a hátról, bár csak gőryedezve. Nézzük pozitív-
helyzetet, és tekintünk egy programra, mintha egy PS
mulatót használnánk!

A Metal Saga kapcsán kicsit végignéztém magomban
a PS2-es RPG kiadást és arra jutottam, hogy azért
egy új átalakításban bűn rossz RPG-nem született a
gépre. Voltak persze gyengébb próbálkozások, de olyanok,
melyeket erősen lehozott volna a kritika (tehát látványosan
gyenge pontot kaptak volna) nem nagyon akadnak. Ilyen erős
mezőnyben bizonyon nagyon kíváncsi Metal Saga, mely szin-
vonal tekintetében igencsak alulfejlesztett. Egy tipikus példája a jó
alapötletű, de csapnivalóan megvalósított anyagoknak.

A játék ugyanis egy olyan világba visz el minket, mely túl van
az apokaliptikus (van némi Mad Max utánérése a dolg-
nak). Ebből következőleg a föld inkább egy hatalmas szemé-
thalmora emlékeztet, igaz, ennek ellenére az emberi élet meg-
maradt. A probléma, hogy a dűlős után rengeteg szörny
árasztotta el a területet, melyek inkább katonai csapatok
alakulnak (ők az Hunterek – ez meg némi Arc the Lad jellegű
ad a történetnek). A Metal Saga főhőse egy fűcska, aki épp
most vált Hunterre, és éppen ezért küldetésként fogja fel, hogy
jó, sőt világhírvadász váljék belőle.

A történet alapkonceptója – a nyilvánvaló nyílások ellené-
re – kellemesnek mondható. Tetszett az is, hogy a játékok a legy-
verek designja némi ill. világháborús érzést ad, sőt több Tigris-
re emlékeztető tankon német birodalmi vaskereszt is feltűnik.

A megvalósítás azonban pocskét lett. Elég ránézni a pro-
gramra, mivel a grafika ritka igénytelen. A minőség valahol a
'90-es évek végi PS1-es színvonalon stagnál, néha inkább az
alott van. A szereplők kidolgozottsága szintén átlag alatti,
igénytelenül ábrázoltak poligonáinak. A színek nagy része
rossz kinézetű sötét pászta, ami nagyon romlítja az összer-
kást. A grafika azonban nem minden, ettől még lehetne jó a
program. Sajnos azonban a sztori nem lett az igazi. Az egész
olyan érdektelen és unalmas, rengeteg elcsépett klisével, illet-
ve lopott ötlettel. Semmi eredetiség nincs benne, ha még is
akad, az is rosszul megvalósított. Pedig a játékmotort itt a le-
mezőn rossz. A készítői sulba dobták a lineáris játékmotort és
helyette rengeteg szabadságot adtak a játékosnak. Az első
pillanattól kezdve szinte az lehetünk, amit akarunk. Persze
van egy főfeladat, amit érdemes követni, de ettől szinte bárkinek
elérhetünk. Hogy ne lehessen teljesen élvezni a játékban, ta-
lálunk a menüben egy naplót (Diary), ami nagyjából rögzít
ni fogja, hogy merre érdemes tovább menni, mit érdemes mi-
lyen sorrendben felkeresni. Kár, hogy ez az egész olyan ér-
dektelen és unalmas lett, mert így inkább köcsögnek fog tűn-

ni az elején a program, mint élvezetelen. Az ötlet nem rossz,
igaz, a FFVI-ra hozza...

Ami a harcokat illeti itt sem tudok jó dolgokról beszámolni.
Néha túl sokszor, máskor meg szinte soha nem támadnak
meg, amikor meg mégis harca kerül a sor szembesülhetünk
azzal, mennyire is monoton a játék. Szinte semmi stratégia
nem kell a győzelemhez, elég ha ütemesen mindig ugyanazt
a támadást sorral alkalmazzuk, egyszer-egyszer meglát az ellenfél.
Ennél azért több kéne, mondjuk rendes mesterséges intelligen-
cia, vagy valami. Jó ötlet, hogy lehet harc közben járművek-
t, meghozza tankokat használni, sőt ezek fejlesztése az anyag
legutolsóbb része. Egész jó járgányokat lehet beszerezni, ha-
már, hogy a harcok annyira igénytelenül lettek megvalósítva.

A csatákról eszembe jutott, hogy mennyire rossz a program
audio része. A küzdelmek közben olyan gyenge, fűlértől ro-
bandósok és puffadások hallhatunk, mint a legrosszabb
MegaDrive-as időkben (hogy a szereplőknek nincs hangja,
már meg sem lepelt). De ez még csak a jéghegy csúcsa, mert
a zenék még ennél is idegesítőbbek. Azt hittem a FFX-2 szá-
mait nem lehet alulmúlni, jelentem sikerült! Rossz popzenéhez
hasonlítható, alacsony szintű zenei muzsikát hallhatunk, ami a ba-
l megvalósított töltési időnek köszönhetően még akadozik is
(mikor almegyünk egyik helyről a másikra). Utóbbi is meghe-
lyesen zavaró volt, hisz a helyszínek között néha hosszú ma-
sodpercekkel kell várni, pedig többször csak apróbb szabókat
kellene betölteni a játékokba.

Tanácsotlan is vagyok, hogy kinek is tudnám igazán ajánlani
ezt a programot. PS2-re egyszerűen hihetetlen mennyiségű
RPG-t találunk, meghozza jobbnál jobb minőségben. Velemé-
nyem szerint ilyen rossz és igénytelen játékokat nincs helye a
piacon. És mivel rengeteg az anyag még azt sem tudom ma-
dani, hogy ha már meguntam minden RPG-t, akkor talán érde-
mes nekik állni. Nem érdemes, vagy legfeljebb örösi tü-
relemmel és csak akkor, ha nagyon leveles vársz el a föld. De
jobb, ha más játékokat keresel, van választék bőven!

Veres Miki

METAL SAGA

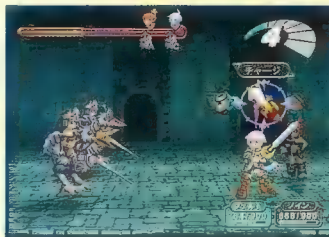
ATLUS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

1. A játék a PS2-re készült, de a PS1-re is játszható.
2. A játék a PS2-re készült, de a PS1-re is játszható.
3. A játék a PS2-re készült, de a PS1-re is játszható.

4 pont

576 KONZOL



szólni, hogy a történetnek két főhőse van, Felt és Viesse. Ők ketten gyerekek (a barátok, szinte elválaszthatatlanok egymástól). Mindez azért érdekes, mert Felt szerzi meg a fenti említett kardot, majd a másik világba, Belkhyde-be megy, hogy kiderítse ki támadta meg Edent. Mindez alatt Viesse Edemben marad, és ott folytatja a nyomozást. A történet tehát két szálon fut, így két oldalról láthatjuk a eseményeket. A sztori minál a két vonalon nagyon izgalmas, jól követhető, sokszor lebilincselő. A szereplők jellege jól árnyalt, találni fogunk kedvenceket az közülük. A sztori hosszúsága talán az egyvel szemben negatívum, hisz egy vérfri olyan 35-45 óra alatt lehet végezni.

LÁTVÁNY

A történet nagyszerűsége azonban szinte eltörpül a grafika-hoz képest. Már az előző rész sem volt kutyta, de az a látvány világ, ami itt fogad bennünket egyszerűen mesés! Rajzfilm-szerű helyszínek, jól animált helyszínek karakterek és nagyszerű animé átvétel! kapták a programot. Némely helyszínen több már művészi kidolgozatosság szinkronizáció, a helyszínek szinte lemozognak a képernyőről. A játékok nyugodtan kijelenthetők, hogy a legszebb 2D-s RPG jelenleg PS2-re! Pont a múltkor bántam meg a Tales of Rebirth kapcsán, hogy milyen szép rajzolt grafika van és nem jött ki angolul, így most nagyon-nagyon örülök, hogy AI2 megjelent, halászként lehetünk a Nippon Ichi-nek, hogy kiadta.

KÜZDELMEK

Néha az ilyen 2D-s játékoknál nagyon fontos, hogy pergő és látványos legyen a harc. Ezeknek a program teljesen megfelel. Káróként mennek egyébként a csaták, melynek rendszerét több más RPG-ből jól összeállította, ám mégis élvezetes. Rádassul meg kicsit könnyebb is, mint az előző részben volt.

A program egyéni vonása a remek tárgy készítő-szintetizáló rendszer. Ezt akár egy külön minijátékot is feltehetjük. Számtalan lehetőséget kínál, izgalmas és jól kezelhető.

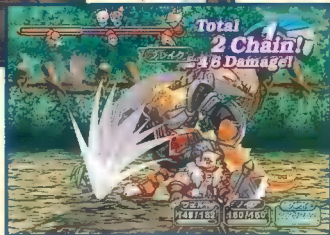
AUDIO

Az igényesség további bizonyítéka az audio kérdése, mert minden a két elem a legmagasabb kritériumoknak is megfelel. A muzsikák hangulatosak, sokszor elvarázsolják az embert. A hangok szintén jók, főleg a szinkron (még a japán hang is, sokkal ki-nyilvános, mint az angol, anime rajongóknak kifejezetten ajánlott).

ÉRTÉKELÉS

Összességében én nagyon örültem a programnak, mert egy igazán kiváló 2D-s RPG-t kaptunk, mely minden ízében megmutatja, hogy miért is szerepel az RPG-k között az ilyen játékokat. A stílus szerelmeseink már csak a grafika miatt is érdemes megismernek. Alól pedig kifejezetten boldogok lehetünk, hogy a sorozat nem ér véget, hisz (újra) végén jön a következő rész, Atelier Iris: Grand Fantasia (érdemes megnézni) a trailer az IGN-en, fantasztikus a zenéje) címmel, reméljük lesz angolul!

Veras Mik



Pontosan egy éve annak, hogy volt szerencsém megismerem az Atelier Iris: Eternal Mana című RPG gyönyörűségeit. Lényegzőbb a játék grafika, mely ilyen jól kidolgozott és szépen megrajzolt RPG-vel addig még nem találkoztam PS2-n. De emellett a története és a humora miatt is méltán kapott elismerést szakmai berkekben belül.

A VILÁG

Amikor a tesztet írtam róla még nem tudtam (csak sejtettem), hogy az Atelier világ milyen mély kidolgozottsággal és tartalommal bír. Rövid netes keresésem után azonban rájöttem, hogy bizony itt egy hatalmas univerzumból van szó, melynek már több mint tíz része megjelent, mikor az Atelier Iris megkezdte (észtén írta a játék elején, hogy Episode 6). Az első rész még 1997-ben jött ki WonderSwan Colorra, természetesen csak Japánban, a címe pedig Atelier Marie volt. A következő

epizód az Atelier Elie, már PlayStationre és Dreamcastra érkezett '98-ban és '99-ban (érdekesség, előbb jött a DC-s!). 2001-ben aztán az Atelier Lili jött és ezzel megkezdődött a sorozat korrierje PS2-n. 2002-ben az Atelier Jude kiadása következett, míg az ötödik epizód, az Atelier Viorate 2003-ban látott napvilágot. Ez a két rész már szintén gyönyörű volt, bár, hogy nem jelentek meg angolul. Ilyen előzmények után jött el tavaly az Atelier Iris: Eternal Mana, mely végre angolul is kiadásra került – volt az első angolul megjelent rész a sorozat történetében. Azért bátor próbálkozás volt így kiadni, hisz az Atelier világról tudni kell, hogy egy összefüggő nagy egészet alkot, nagyjából úgy, mint a Suikoden univerzum. Ami most arra gondol, hogy na itt van egy újabb figyelemre méltó sorozat, amiből úgy kukkot – fog érteni az előző részek ismeretében hiánya miatt, az nagyon léved. A különböző részek ugyanis igen nagy kovácsokra vannak egymással, tehát az is megérthető éke, aki újonnan lép be a világba. Mindez elmondható a most megjelent Atelier Iris 2: Path of Azoth-ra is. Onáltalán megállja a helyét, de persze vannak apróságok, amiket csak az előző rész ismeretében érthetünk meg megfelelően.

SITON

A sztori szerint több száz évvel vagyunk a hatodik epizód elsőjén Eden nevű világban. Ezt a helyet úgy kell elképzelnünk, mint egy lezárt szigetet. Itt néhány alkalmi mellett élnek a spiritusok is, teljes békében. Egy napon azonban Eden nyugalmát megtöri. Titokzatos erők eltüntetik a sziget nagy részét, és a többit is fenyegetik. Rádassként a veszélyt jelző legendás kard is feléled, hogy megőrizze ezt a történelmi világot. Itt érdemes

MARTIN BELESZÓL

Azt mondom, ha valaki nem akar minden egyes 100+ órák végén hamvába halni, majd a farsadalmak külvilágán (farsadalmaként ünnepelni, utalni neki annak a gyönyörűségeiért, az a sztori, jól láthatóan. Kétségkívül kiválóan anyagnak. New Japan RPG-light, és nem a hard-core Final 7, am elzár a külvilág, egy pár napra is tartóvá teszi, ami nem strapá, ellenben a farsadalmak között.

ATELIER IRIS 2: THE AZOTH OF DESTINY (PATH OF AZOTH)	
ICHI	
MÁS VERZIÓ: JELENTKEZÉS	
AFRIKA:	KIVÁLÓ
AMÉRIKA:	KIVÁLÓ
EUROPA:	JÓ
ÁZIA:	KIVÁLÓ
zene / hangulat:	KIVÁLÓ
1 játékos	
memória/írás 8 mb (376 kb)	
==== (tránsz (dual shock))	
gyöngyöző	
X lehetne picit	
8 pont	



ÜGÉTO

Nem tudom, hogy más európai országokban hogyan viszonyulnak ehhez az általam egyébiránt nem különösebben kedvelt (vagy inkább nem is nagyon ismert) sportfajhoz, mindenesetre azt lássággerhetjük, hogy kis hazánk nem igazán remekel benne. Állításomat tényekkel alátámasztani nem tudom, és sem a szándékom, mindenesetre a pesti ügétő második világháborús viszonyokra emlékeztető állapota, no meg a huszadragú-színvonalú televíziós közvetlések véleményem szerint megerősítik. Ugy gondolom tehát, hogy a hiteles bármilyen kritikai, nem fogjak a Tisztelet Vásártól lerohanni a boltokat a TECMO új, Japánban Gallop Racer 8: Live Horse Racing címen futó játéka megjelenése okán. Azért tekintünk át dőclében mit is kapnánk késhez, ha megvásárolnánk.

Alapvetően semmi gond nem lenne a játékkal, hiszen rengeteg különféle free játékmód mellett korlátos mód is implementálásra került. Az számomra azért érinthetetlen, hogy a kétréteges, osztott képernyős mód mellett az online miert nem támogatott. Véleményem szerint pontosan az ilyen jellegű játékok azok, melyek lehet, hogy masszív tömeges igényeinek kiszolgálására nem alkalmasak, de bizony körjából csak aztán csak a fanok a jövőből,

melyekre akár e szempontból is lehet alapozni. Ok azok, akik tuti nem fogják a szemmel nézni a játék eme hiányosságát.

Játékmódtól függetlenül szemel szűrő a versenykörző változatossága és finomhangolhatósága, és ez nem kizárólag magukra a lovakra vonatkozik, hanem bizony a szelőkúra is. Kettejükön áll ugyanis a vázár, azaz az, hogy sikerül-e a játékosoknak a csúcsokra kinn, avagy sem. A lovak irányíthatósága könnyedén elsajátítható, de igencsak gazdálkodni kell erejük beosztásával, mert könnyen kifulladásnak. Az említett online-hiányt valamelyest ellensúlyozandó remek, jól felépített statisztikákkal szolgál a játék az egyes versenyek eredményeire, illetve a lovak és szelők tulajdonságairól.

KINEK A KINCSE?

A programot remek grafikája, zenéje, hanghatásai és hangulata, jó játszhatósága ellenére is csak a kizárólag versenyig iránt elkötelezett, fanatikus rajongóknak memem fiztató szívet ajánlani. TECMO termék, tehát bédgett termékéről még csak véletlenül se számítsatok, igaz ehhez hozzá kell tennem: a fejlesztés „elvételeinek” a tudatában azzal is tisztában kell lennünk, hogy tisztességesen összekalapolt, igényes alkotásról van szó. Mindenesetre a lényeges sem változott egy szemernyi sem: a nagy kőregek szemében csupán egy unikum, valamelyest a már megszokott kisisk felé álló sportszimuláció lesz a Gallop Racer 2006, de semmi több. Hosszra tartó kikapcsolódást tehát ne várjátok tőle semmiképp!

[Dae]

suffocation@japan.co.jp

GALLOP RACER 2006

TECMO	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szauatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb
anélkül irányít (dual shock)
✓ ritka sportszimuláció, tecmo minőség
x jók rétegeknek

7 pont



Nehéz a dolga a fejlesztőnek, ha autósportjátékban utazik, a játékosok ingerszűzbenek kitárolásáról ugyanis olyan sok, nagyozóval címmel gondoskodtak már a világ majd minden táján a játékkészítő cégek, hogy valódi újdonságot felmutatni már szinte a lehetetlennel egyenlő a stílusban. Most a Genki próbálkozott meg a feladattal, lassuk mi sikerült összehozniuk. Érdekes a stuff felépítése. Napnál módában zömmel japán gyártók használt és vadlú gépeinek megvásárlására, tuningolására fordították az időtök legnagyobb részét, bár kezdetben természetesen nincs sok választási lehetőség a szűkre szabott büdzsének köszönhetően. Sok más autós játékhhoz hasonlóan itt is van tehát Car Dealer és Parts Shop, melyek csak akkor – azaz nappal – érhetők el. A kategóriákról (melyek fajtajól függenek) különféle gépekkel való csatározás állást feltételeznek is ekkor zajlanak; ezek teljesítése elengedhetetlen az éjszakai mód egyes versenyének megnyitásához (is). Az unlock rendszer alapját a folyamatos driftelessé szerhezett pontgyűjtés képi, a kőpörés határáig húzzátok hát gépeiteket, ha kézzelgolyható eredmény elérésére pályázátok!

Az éjszakai mód fő ismérve az egyfajta boss-harcoknak titulálható versenyek adók, melyek a játéki gerincét képzik. Itt már fel kell kötni azt a bizonyos nadragót, mert az egyre nehezező ellenfelek legyőzése elengedhetetlen a minél jobb eredményből származó bontételek növelése érdekében. A pénz a nappali módban az autók tuningolására, pótlására, új gépek beszerzésére lehet és kell elszórni. A japáni pályák mind időjárás, mind napszak, mind pedig felépítés tekintetében nagy változatossággal mutathatnak. A beszereshető gépek számatól első blikkre nem jutom eljutni, a gyártóknak – melyek közül kiemelném az Audi, Alfa Romeo-t, Subaru,

Nissant és a Toyota-t – és termékeiknek a száma nem túlságosan nagy.

ALTERNATÍV

Láttunk már nagyságrendileg szebb autósversenyt is, a zenék pedig néhol kifejezetten idegesítőek, hokni hangulatúak, ezeket azért szögezzük le. Nem egy és nem két, ennél sokkalta igényesebben összekalapolt anyag van piacon, így e tekintetben nehezen hinném, hogy versenybe szállhat a játék a nagyobb címekkel. A multi nem kaprázatol el; játszható, de semmi több. A játék legnagyobb pozitívuma a pontozási rendszer, azaz a verseny-szisztémája, amit egy igen mélyen szántó statisztikai rendszerrel támogatnak meg a fejlesztők. Azért érdemes vele tenni egy próbát, de semmi esetre se számítsatok egy a nagy nevek melletti alternatívára!

[Dae]

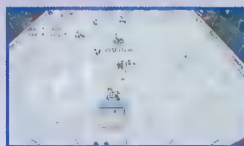
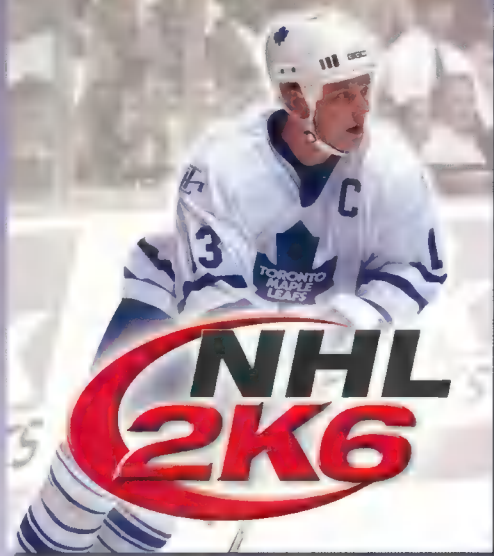
suffocation@japan.co.jp

TOKYO XTREME RACER DRIFT

CRAVE / GENKI	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szauatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

memóriakártya 8 mb
anélkül irányít (dual shock)
✓ verseny-szisztéma
x hangnacka, gényes multi

6 pont



Mint ahogy a 360-as NBA 2K6 esetében is már említettem, a 2K stúdió évről-évre jobban felzárkózott az EA Sports alkotásaihoz, és mind az NHL, mind pedig az NBA lényében szépen be is hozták őket. A különbség csak annyi, hogy míg a kosárlabdánál 2005-ben, addig a jégkorongnál már egy évtől korábban is új királyt koronáztunk. Az akkor még Sega-s ESPN NHL 2K5 (76. Konzol) messze túlélt egy maximálisan kidagozott karriermodon, és az NBA-s testvérehez hasonlóan itt is hatalmas hangsúlyt fektettek az egyes szituációk begyakorlására. Ennek megfelelően nem csak profinknak készült, hanem újoncnak is, akik még csak most ismerkednek a hokival. A megszokott játékmódokon, és bajnokságokon kívül számos kisebb partitjáték is rendelkezésünkre állt, természetesen leginkább a multiplayer-re kieleve. Ezt megfigyereztek egy nagyon durva grafikai, és számos olyan hangulati elemmel, melynek hála a korlítás egyszerűen kiválónak számított.

Az NHL 2K6 (87. Konzol) azonban már nem hozott semmilyen szövegváltozást, leszámítva a még címszobát költést, és a forradalminak alig nevezhető, ám igen hasznos „pocket control”, melyvel hosszabb passzozásokat hajthatunk végre.

A 360-as verzióval hasonló a helyzet, mint az NBA 2K6 esetében. Mindenképpen szükségünk van egy HDTV-re, ha ki szeretnénk használni a nextgen verzió előnyeit. Normál TV-n az NBA-nál ennyit antiliaszong problémák még inkább előtérbe kerülnek, főleg a kameraállásból pedig néha igen csúnyák azok a recsék elék. Replay-eknél sem mindig tökéletes a látvány, ahogy a kamera ki/be fókuszál egy-egy játékosra, és közben elmozdít a háttér. Mindezt egyértelműen nem normál TV-re terveztek, és a játékosok megjelenése még az NBA-hez képest is rosszabbá szerepelnek. Sokan igen rossz vélemény-

nyel is vannak róla, de azért nem olyan véres a helyzet, mint a FIFA 06: Road to FIFA World Cup esetében. A jég tükörozódása azonban nagyon jól sikerült, még normál TV-n is hull filmes látványt nyújt. A nézők azonban semmit sem változtak, és úgy egészében az egész összkép még 720p-n sem vetekedhet grafikailag az NBA 2K6-tal. A szimula átirat azonban normál TV-n sem nyújt kevesebbet, mint az Xbox változat, a jégnek köszönhetően pedig még szebb is. HD felbontásban meg azért ez a játék is ott van a szerven, de ha rendelkezél már valamelyik jelenlegi generációs változattal belőle, akkor foglalkozz vele, a fellelhető minimális játékmeneti plusz nem számottevő. Am ha 360-as hokira vágasz, akkor más alternatíva úgyis csen, és a 2004-ben úttörőnek számító játékmenet, karrier, valamint multiplayer mód mind a mai napig csillogos öös.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NHL 2K6

2K SPORTS

MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

játék: kiadó

zene: hang: jó

grafika: kiadó

szövegváltozás: jó

hangulat: kiadó

3D játékos, dd 5.1, 16:9, (2-8) Xbox Live, 480p/720p/1080i, 2 mb memóriás

mindig a legjobb NHL staff

HDTV nélkül az amatőr játékosok

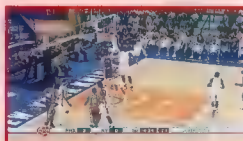
verzióknál

7.5 pont



A mennyire tüzeseztél átváltoztatást a tavaly novemberi Konzol sportjátékoknak leszíjelt, nem kerülhetett el a figyelmeket, hogy (címbimmel Bixbite-tal) 2005-ben megkoronáztuk a kosárlabda játékok új királyát, az NBA 2K6-t. A 2K játékok már jó ideje komoly fenyegetést jelentenek az EA Sports számára, az NHL és NBA lényében pedig 2004-ben gyakorlatilag át is vették a vezetést. 2005-ben ugyan arról az EA-s Street sorozatról, és ennek megfelelően az NBA Live 06-nál is árdódszorra vették a témát, ám ez sem volt ele-

Mindenesetre nem csak kosár témában (NBA Live 06-ot inkább hanyagoljuk), hanem mint sportjáték is az egyik legjobb alternatívának számít. A játék achievement rendszere, ha kicsit tovább is tart teljesíteni, de azért könnyen megadja magát. Mint NBA játék tele van új ötletekkel, a 24/7 játékmód Virtua Tennis / Top Spin jellegű karriermodja egyedülálló, sok-sok minijátékkal szórakoztathatjuk magunkat, illetve gyakorolhatunk be speciális szituációkat, és végre az is megtanulhatunk kosarazni konzolon, akiknél nagyon messze állt eddig ezt a sportág.



gendő, hiszen a 2K Sports ezzel egyenes el-
lentében egy professzionális, életlő, remek irányítású, tartalomlag pedig csillogos 5-ös kosárlabdajáték ötletével rukkolt elő, és megajándékozta a sportrajongókat az NBA 2K6-tal.

360-as verzió a premierjátékok között foglalt helyet, aminek leginkább azok örültek, akik csak most szálltak be a konzol buszness-be egy X360-nál. Hiszen úgy, hogy annak csak örülnünk kéne, hogy 360-ra is kapható egy ilyen kiváló sportjáték, ám ha nem rendelkezél HDTV-vel, és már tulajdonos vagy egy PS2-es, vagy Xbox-os NBA 2K6 verziókat, akkor szinte az ég alta világa sem érthetetlen sincsen újra megvéned a játékok 360-ra. Illetve ha esetleg a jellegzárócsa konzolokra olcsóbban megkapod, akkor inkább azokra vedd meg. A játék ugyanis tartalomban és irányításban nem különbözik a kistestvéreivől, normál TV-n pedig kb. az Xbox verzióval egyenrangú. Sőt, a visszaközlés során gyakran megszűnik antiliaszong, a játékosok körül pedig a realisztikusnak hinni akaró lényekkel néha inkább egy idefent áuráló egyenrangú. Sőt, az antiliaszong az egyik létező legszebb sportjáték jelenleg.

A szokásos menedzselő és bajnoksági karriermodoknál pedig semmiképpen sem érthet panasz a tartalomt.

Csak sajnos az egyetlen előnye a PS2-es és X-es verzióhoz képest, az valóban a HD felbontás, mert HDTV hiányában gyakorlatilag lényeg csak egy átirat.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NBA 2K6

2K SPORTS / VISUAL

MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

játék: kiadó

játékosok: kiadó

szövegváltozás: kiadó

zene / hang: jó

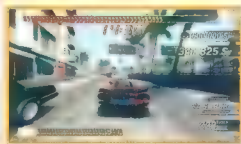
hangulat: kiadó

3D játékos, (2-8) Xbox Live, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 2 mb memóriás

mindig a legjobb NBA staff

HDTV nélkül szimula átirat

8 pont



raikrisz@freemail.hu

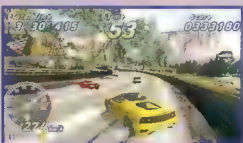


raikrisz@freemail.hu

9 pont

8.5 pont

OutRun 2006 Coast 2 Coast



A PSP-s **OutRun 2006: Coast 2 Coast** szinte pixelre megegyezik az áprilisi számban bemutatott Xbox verzióval, ami viszont majdnem ugyanaz volt, mint a 76. Konzolban tesztelt OutRun 2, csak kicsit kibővíve. Szóval többszörösen ismerős lehet ez a hardozható inkmáció, de nem érheti panasz, mert szép is, nehéz is, benne van minden, amitől egy OutRun az, ami. Ferrarit, napfény, csaj és zene – erről szól a sorozat. 100% arcade feeling, ami bőséggel kínál kihívást bárki számára. Minimum felőrlát nyújtósem a játékok, mire – az elágazásoknál folyton balra kanyarodva, vagyis a legkényelmesebb fokozaton – sikerült végére idén belül teljesítenem a tőv egészt. A forgatóközp másodpercet folyamatos szorítás mellett bele kell rázdani a driftréle technikába, és jó lesz hozzászokni a Heart Attack más számú minijátékokhoz is: autókát kell lökösni, vagy épp ütközés nélküli szaladgósni köztük, óriás strandlabdát görgetni magunk előtt, mindezt persze hármasszázast tempónál, kizárólag az anyósúgáson víráncoló barátnőnk szorakoztatása végett. Aki, mint mindig, most is szíveskél dobálósával jutalmazza úbenmácha vezetéli stílusunkat. Ha sok szívet dob, „AAA” értékelést kapunk, ha valamit nagyon elbárázunk, „E” betűvel szegénykezhetünk. Vagyis minden ugyanaz, mint a nagykonzolos verziókban. Akinek PS2-re megvan az OutRun 2006, USB-n keresztül linkelheti a két játékok, élethéltét állástát a hardozható platform, hogy ne kelljen előlról kezdeni az egészt. Aki



eddig Xbox-on falta a mérőfeldeket, és szintén szerethé lementeni eredményeit PSP-re, na ő hapon maradt, legközelebb vásároljon Sony terméket. Enlítésre érdemes még a főmenüben található tanánnnyí játékmód, amik között nem is bírtam teljesen kiigazodni, olyan hasonló mindegyik. Az UMD tartalmaz egy OutRun 2 és OutRun2 SP üzemmódot is, na meg szuper zenéket, 13 Ferrarit és 30 pályát, amiknek a fele az OutRun 2-ből maradt itt. Mint mondtam, a pályák gyönyörűek, de ha valaki ismeri a sorozatot, tudja, hogy viszonylag rövid, kb. egyperces szakaszokról van szó, vagyis hamar elmúlik a környezeti szépségekből fakadó vároás, s nem marad más melőlővő, mint a minél jobb rekordok felállításá. Ja és online versenytársak leszorítása az asztaltól PSP-re is jó játek a Coast 2 Coast, gyűjtőknek és fanoknak jól vétel. Am ha most késülsz be-ruházni első autós játékokra PSP-n, tartsd észben, hogy az Out Run egy nagyon sajátos sorozat, 1986 óta ez a játéktémi versenyek királya, az árkad műfaj legokádabbika!

Síletto

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

SEGA / SUMO DIGITAL

— ZIO: PS2, XBOX

— ZONE: PS2, XBOX

— JÁTÉKOK: 1449 Kb

8 pont

A játék intrójának szívdörnyávl önltőzt mesegombja és égbólat átszelő kaalamackója kellőképpen megálopozzák a hangulatot ehhez a rendhagyó, avangárd programhoz. Minden Kosmosz Királynak birodalmába tévedve így érezheted, Aliz csodaszorzióban jársz, amit le-rahani a lippi generáció flower-power hadserege, hogy a csillagos tégre akasztódz díszkőpmb alatt örökké tartó örömtáncot lejtsenek. A lila dresszen feszítő, Freddy Mercury túlvilági lélekállapotát idéző Királyi focskójának, vagyis am állatod megszeméltendő Hercegné ebben az édeni környezetben nincs más dolga, mint egész nap méreles galacsinnak gyúmi, amikből apu különféle galacsinnal teremti szomorúköd állat- kők vizsgálatásul. Kedves Olvasó, akortól már valaha óriás gőmből terelgetni, amihéz hozzátopad minden, amin átgurul? Hát akortól Akarj, mert isteni, univerzális, omni- potens érőlcs! Ösztönből feltérő bódulat, amit a galacsinn könyved terelgetése vált ki. De stop! Azt mondtam, könnyed terelgetés! Igen, PlayStation 2-n, de nem itt! Krokodill- kőnyveket hullatnak, mikor eljutott egyamig a felismerés, hogy a Me & My Katamari irányítás nehezeke, kényelmellen, farszós. Az eredetileg nagyon is ergonomikus, kétkaros irányítást a PSP egykaros rendszere miatt sajnos meg kellett változtatni. Így amíg bal kezünk az onológ kórónon (vagyis a D-pad-on) ügyködik, jobb hüvelykujunk — X, Kör, Háromszög és Négyzetet gombokkal dolgozik keserveken. Két kézzel terelgetjük a galacsint, mindkettőt egyezre használóvá áhíhoz, hogy a gyólv elmozduljon. Előre a fel + Háromszög kombinációval lehet gurulni, balra + bal + Négyzettel és így tovább. Harminc perc játékok követően a jobb hüvelykuj fájdalma garantált. Az irányítás ezzel együtt is megszokható. Am a kérdés az, hogy akortz a olyan játékokat venni, aminek az irányítását idővel ugyan megszokod, de megszerelni — fogad, Kér érte, mert a többi összevétel remeke sikerredt. A grafika kifinomult és szípkörzőzón ötletes. Görgetés közben mindennapi használatú tárgyakat ragaszthatsz magadra: ceruzától kezdve sörösüveg és kutyatálát át egészen toronyházakig és tengerpart hajóikig. Még a felhőket is begyűrlöled, vagy akár egy komplett esküvőt megnéyzsonyozol, nézész pestit! Néha csak 5 cm a galacsinn átmérője,



máskor akár 500 méter, de a játékba épített fényképezőgéppel mindig találsz valami megörökítésre érdemes részletet magod körül. A japán könnyűzenéket felvonulós hang- anyagra szavakokat sem találok, annyira jó. A játékd, hasszót és mélysegeit tekintve kicsit soványka, gyakran ismétlődnek a helyszínek, de legalább a berendezés változó. Mindezt egybegyűrva azt mondhatom, nagyon szorakoztató ez a játék, ám ha fizetéseket kellett volna adnom érte, most nemcsak az ujjam fájna, de egy kicsit a fejem is.

Síletto

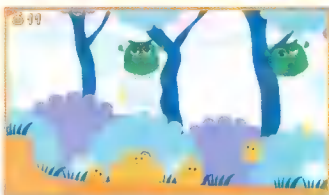
ME & MY KATAMARI

NAMC	INCS
MÁS VERZIÓ: JEU	
grafika:	muato
játszhatóság:	közepes
szaualtosság:	küzepes
zene / hang:	küváló
hangulat:	jo

1 játékos (ulfín 4 játékos)
mentés 350 Kb

✓ színes, dallamos, ragacos
× kellemetlen irányítás

7 pont



A LocoRoco által volt szerencsém visszafejlődni óvodás-bölcsődés szintre, sőt még korábbra, magzati állapotba, » egy



Ami ma nincsen meg, meglesz holnap.

Sokan, sokáig, sokszor vitáztak már azon, hogy milyen különbség (mert abban azért mindenki egyetért), hogy valami nem ugyanaz) a PC-s és a konzolos játékok. Lényegében ugyanazt csinálja a számítógép és a konzol is, és megis, aki már próbálta mindkettőt, az tudja, ez két teljesen külön világ.

Van azonban a játékoknak egy olyan aspektusa, amely nagyon sokáig csak a számítógépesek kiváltsága volt – ez az online, azaz az internetes gaming. Vagyis egy időszerű, amikor olyan vélemények is napvilágra láttak, hogy egyszerűen eljutunk oda, amikor a PC-s játékbiznisz semmi más, csak ezek az online módok (játékok képviselői), annyira hirtelen és annyira hihetetlen mértékben előtérbe kerültek a netes multiplayer programok.

A multiplayer azt jelenti, a klasszikus játékok a társas gaming valami teljesen klasszikus megoldást, tényleg társasági jelentéssel, hiszen együtt, egy helyen kellett lenni hozzá. PC-n a multiplayer régóta egyenlő az online játékkal, ami egy furcsa paradoxon: át, izz, hűz, húsz emberrel játszsz együtt, vagy egy olyan szervert csatlakozol, ahol több ezer gamer kalandozik rajtad kívül – mégis, egyedül vagy, fizikailag nem érintkezel a többiekkel, nem látod, maximum hallad vagy olvasod őket. A dolog vitathatatlanul legnagyobb vonzereje az, hogy míg egy egy csapot egy helyre, egy időbe való összehangolásához igen sok energia szükséges lehet, addig az interneten sokkal egyszerűbben összehívhat egy kompánia.

Csak idő kérdése volt, hogy a netes játékok lehetősége elérje a konzolos világot is. A klasszikus, megtehetően komplett szagynyörbőcsatlakozás után most, 2004-ben eljuthunk oda, hogy az új generáció akár képviselőjevel, az X360-n például bár bárki, aki netes kapcsolattal rendelkezik, egy 10 perces már egyszerű procedúra után máris próbára teheti magát a világhálón.

A lavina elindult...

Ti mit gondoltok erről, erre voltam júniusban kíváncsi.

Az online játékok leginkább a csoszorázóhoz tudnám hasonlítani. Játékosként és mezei hódítóként lehetsz tehetséges bizonyos technikákban, viszont mi? céld? Hogy együtt áll-ezvezzetek az együtt töltött idő, vagy csak és kizárólag „azt” akardok, hogy legyenod a másikak! Ha ez utóbbi, meddig fog tartani királyod? Mit csinálsz, ha már senki nem áll szóba veled? A legzsebb állványt is végül a legteremtőbbekkel tartanak, akiknek egyáltalán volt bátorságuk szemlél-szembe állni velük és megadhat a kellő tisztelet, ami jár a másikonak. Játékokat nagyon jól bátorítanak a játékok keresztl – senki nem fog tiszteletes algoritmusok szerint működni... még TE sem, da pont az a szép. Optimista vagyok: talán ha ezáltal emberibbnek lesznek a játékoknak, emberibb módon fogunk mi is egymáshoz közeledni a valóságban. **GeeFunk**

Szerintem a valami nemü konzol tulajdonosok többségének módjában áll interneten játszani, azonban valami oknál fogva mégsem áll vele a nagy többség. Jómagam a kisebbik réteghez tartozom, aki igenis kihasználja a

konzolozás nyújtotta világhálós örököket. Az egyik kedvelt online játékmódussal (is) rendelkező játékos nevezetesen a Burnout Revenge. Feltételezem, hogy az alapjátékos hatalmas rétegük tulajdonában áll, ám mégis csak kb. 4-5 magyar – beleértve engem is – szokott néha naponta játszani. Ezt magyarázza meg nekem valaki, hogy vajon, miért is van? Jól nyomod a Burnoutot? Ugy érzed, hogy nálad nincsen nagyobb király? Akkor mire vársz gyere fel és mutasd meg! Ne aggódj, én állok elebe! A másik fávoriális játékmód, kifejezetten online elokra van kifejezve. Egy FPS-rl volna szó, a Battlefield 2: Modern Combatól. Ha szereted a háborúkat, az FPS-eket, és szeretnél online-on játszani konzolon, akkor EZ a te játékd! **domebaci**

Online for laplós! Egyéni vagy élmény volt mikor először feljutottam PS2-n Kilzonekba (Irá, hogy azóta különféle okok miatt már az nem kivételzetű). Egy biztos: TV előtt, hátrádval, jó-lal a kézben egyszerűen rohadó jó online játéknál! Össze az lehet hasonlítani a PC előtti gubbasz-fással, egyszerűen más (és számomra érzesez job). Szerintem nem létezik olyan ember akit nem érdekelne a next-gen gépeken való online móka. **-sigmavirus-**

Nekem erről a Torrente 2 egyik kultikus jelenete előtt lejt-szódo párbészét jut eszembe:
- Ismered a Jövö nélküli embert?
- Nekem ez a jövö nem kell!

Akkor kijelentés... millió dolog van, ami miatt teljes mértékben elhaladok az online gémeléstől és azaz mind be-tudhatok az én egyszerű, szüldátokhoz (az élet más területén azért ez nem jellemző), hagyományáras fávogásom-nak. A lehetőségek végtelensége, ami az internetre való csatlakozással elem túrul, az számomra befogadhatatlan, fel-foghatatlan, megemészthetetlen... milliónyi opció, amih-ez évek sem lennének elegek, hogy mind kipróbáljam, mind addig játszsam, amig azt az mondhatom, hogy na, kivessztem, ismerem minden porcikáját. Magamat ismerve tudom, hogy az addíció könnyen rabul ejt, egy egyszerű RPG-vel is képes vagyok több 10 órát egyhuzamban el-tölteni, akkor mi lenne egy MMORPG-vel? Megszűnne a világ, beszippantana a kibertér, nem tudnám abbahagyni, az életem részévé válna, és meg mint egy élettel szembe járnék kelnék... utána, azt várva, hogy újra az én kis univerzumomba visszatérhessek... félélelmes... épp ezért in-kább ki se próbálom.

A másik dolog, ami miatt nem vonz az a dolog, az a történet abszolút minimalizálása, nem látom az elejét, nem látom a végét, csak közpöze van... én szeretem, ha egy játé-k egy kezdődik, hogy new game, történet, the end. Most meg? Join, és nélküli gyilkolás, disconnect... ez-alatt megölöd X embert, meghalál Y-szor, vettél Z tárgyat, megnyertél W versenyt, de előre nem halodál, ha legközelebb csatlakozol ugyanaz lesz, max... árnyék voltoknál, az emberek, a csopottelállás, de a sztoriban nem léptél, állóv az egész. Jó, elismerem, nyilván iszonyat élvezetes meg hangulatos és buli az egész, de nekem az az... az a hagyományos értelemben vett videójáték, elhár már valami más fogalom kell. Húbo, én már csak ilyen konzervatív p*cs vagyok, valószínűleg én képvis-elem a véleményemmel. **urban istván**

lem a kisebbséget is, mert ha nem így lenne akkor nem erre tartanánk... nekem ez a jövö nem kell! **Mrenton**

Konzolozás a neten? Ez a legmódosabb a világon! Ez Xbox Live-on kezdtem meg a sima X-en. A rendszer teljes sen olyan, mintha melletted ülne az akivel játszol, de sojt képernyőre küld! Hihetetlen élmény hallgatni a külső bódz nyelvi játékosok angol akcentusát, ahogy van káromkodnak. Nagyon jó dolognak tartom, hogy bármelyik játéki eredményért, legyen az multi vagy single mód, össze lehet hasonlítani más játékosival. Az online élet az egyik leg jobb találmány, de remélem a fejlesztők nem feledekeznek az offline kalandokról sem, mint Oblivion vagy a Ban jo sorozat. **manga02**

Egyedül megpróbáltam / csiszolni egy játékbéli tudás és ebben az legpróbáltabb véleményem ez, Mikor más csukott szemmel teljesítet a legjobb időt egy rally-gémben amikor egy szimpla pistolytal kinyírad a történetig csak pontot, egyedül egy FPS-ben, vagy a széné tárolat, romm edzett, champions-bojnkodok csont nélkül nyered a szét lehet egy teniszben. Na akkor, ha felmész ezeknek, a szét kóknak az online megfellejőre, és villantod meg a tehetségedet, rájössz milyen nagyozárú dolog is a fejlődés. Mervelel együtt fejlődik a tudásod és a játék, amivel játszol Köszönhet az éter másik oldalán megajók, végtelen szá-mú kihívások. Több fegyver, több lehetőség, és a lényeg több játékos egyszerre a pályán. A kihívások nyilvánja az online játékok konzolon. Imádom is mindenki. Nekem már ez is nextgen! **sting**

Alpölvésben egy konzolos multizás mindig érdekel, de soha nem volt olyan játéki, ami szívesen nyomtam volna Egy kivétel volt a Monster Hunter. Azt imádom. Remélem hogy a PS3 / X360 esetében nem csak netes multiról fog szólni a történet. Hanem lesz faj megosztás, chatelés, szó-val valamilyen kapcsolatteremtés és tartás, ami nem feltétlen a játékokhoz van csatolva. Személy szerint támogatok a multi ötletet. Igénis kell. A netes mult (megfelelő hatókör-zés szorítva) remek dolog. Remek volt néha egy kisebb bar-társaságban lenni a tévé elé, és Monster Hunterzei, bementünk a kocsmába, halálra ittük magunk, az asztalra állva üvöltözünk, vagy egyszerűen hanyatt fekvőre alud-tunk a padon (személyzetesen a játékbán), vagy más (játéko-szólás) természetesen is egy legyőzni a játékmalabszol-batolomabbá válnak. Most val, van és lesz is, és ez az én, mert netes multizés jó! Csak ne menjén át a dolog WoW-szerű halálos bulizetékbe... **Corrupt Vergil**

Számomra a netes játéki mindig is az Xbox Live-ot jelentet-te. Amikor először bekötöttem... Hajlaj! Szó szerint egy új világ nyílt meg az előtt. Az ellentétek többé nem gépek vol-tak, hanem húz és (bőbnyire) értelmes, beszélő emberek. Érdekes és izgalmas érzés így játszani. Orszió előnye az online játékoknak a változatosság, és az, hogy a legegyszerű-ből játéki szavatoságok is a végtelen felé tudja kitolni. A legnagyobb ényém mégis az az online játékoknak. Hanem-e a közösség. Így barátokat találok. Fiúkat és lányokat, akik-le az ide is beszéljünk, beszélgetünk és élvezünk egymár-társaság (na nem így), mert mindannyiunknak azokkal a játékok iránti szenvedély és szeretet. Ezután is köszönöm Live-on barátainak, hogy vannak nekem! **Dreampage**

Lehet hogy én érzem rozslat, de a konzolozás a neten nem lesz akkora robbanás, mint azt sokan várják. Szerintem az eddigi lehetőségek is csak lehetőségek maradtak. Talán PC-n nagyobb népszerűségnek örvendnek pl. az online RPG-k, de konzolon sosem lesz akkora durranás meg a nextgen konzolon sem. Mivel 31 éves elmúltam, lehet hogy csak én vagyok maradi, de engem sosem vonzhat hogy online játszsam gameket, pedig az RPG-k nagy rajongója vagyok. De nekem nem kell, köszönöm, maradok a hagyományos gameknél és játékmódnál. Kíváncsi vagyok, egyedül maradok-e a véleményemmel. **urban istván**

Konzolozás a neten? Miért is ne? Ne vicceljünk már, a konzolozás ember is társas lenni, mi több, ő is szereti megosztani a játékelményét társával, esetleg olyanokkal, akiket amúgy a fránya földrajzi viszonyosságok miatt személye-sen talán sosem ismerhet meg. A konzolozás játékos társada-lom is egy hatalmas közösség, akik eddig egymástól sajn-san elegeg elszigetelve voltak kénytelen hódolni kedvenc szenvedélyüknek. Miért csak a pécsécs élhetnek-e a világ-háló ada lehetőségeikkel? Mert ok szocializáltabbak? Ba-darság... Technikai okok miatt? Kétféle, főleg elnévez az új generációs gépek ilyen irányú felkészültséggel. Akkor! Elő-től áll az a cső, ami hamarosan szélesre tárul, és végre is áthatjuk magunkat az egész éhszaksok online partik fel-melő érzésének, hamarosan újabb lehetőségek kapunk ar-ra, hogy szellemi energiataráléinkat gyakorlatilag



nullára degradálódik. És miközben chi-nk rohamosan fogja, félve dédelgetni konzoljaink még egy lapátal rútszéknek, hogy a játékményi totális diadalt arasson felettünk. En már nagyon várom! **Akkari**

Konzolokan (PS2-m van) nem volt lehelőseggem kipróbálni a netes multi örömeit, de mindenképp ebben látom meglesztésüni a jövőt. Ha nem is mindenképp az MMO-t vesszük alapul, hanem inkább az MGS legújabb online is játszható inkarnációját; adott egy überalles game, és azt utána színte a végtelenségig fokozhatjuk sokan, egymás mellett / ellen. Ezerszer jobb érzés úgy játszani, hogy tudom, aki éppen romba fogja a virtuális legyérvt, az nem egy algoritmus, aki megfelelő körülmények között nem tud hibázni, hanem egy elő-lelégző embertársom, akinek lehet hogy abban a pillanatban, amikor kiosztán a 40. feljövét pont az őlebe ömlik a köveje. Emellett felülmúlhatatlan érzés a rangsor tetején, vagy annak közelében látni a saját névket. Tudni hogy mindenkinél jobb vagy abban, amit szerelsz. Amí színterem főleg piciny hozzászólások gátat szabhat az online gameing terjedésének is, ha az alapvető szolgálatotoként is fizetni kell majd, illetve ha továbbra is marad a csak modding nélküli gépek / oridiznál játékok fellátás. Ha pedig nem, akkor bizony az álag megke-reknek el kell gondolkodniuk azon, almennek bulizni a ha-verokkal, meg kutyagoknak a kedvenc gamegárok, illetve a multi partai havidíjára. **Bejgli**

Multiplayer. Xbox-live. Fogya logyalkom. Azt írtad, hogy most már ezek alapdogálok számítanak majd. Csak nem Magyarországon. Mi egy kis ország vagyunk és ilyen szempontból az amerikai igények fontosabbnak a játékeszközök számára. És igazán akkor lehet csak azt mondani, hogy a netes szórakozás természetes, ha valóban széles rétegek számára is elérhető lesz, itt nálunk is. Valószínűleg nem ez lesz a helyzet, bárcsak nekem ne lenne igazom. **Yak**

Mindenképpen láz leszel! Mindig is sajnáljam, hogy az én kis PS3s kettőm nem hozza el nekem más föld harcosait, akiknek bebizonyíthatnám, hogy én vagyok a Jani a gáton Killzone-ban. Persze ha jobban akartam volna, elérhető lehettem volna, de én már csak egy ilyen lusta gémev vagyok, ha a sült galamb nem repül a szamba, eszék lehet-e gombát, az úgyis a fádán van. Csak annyit kérek a kedves Sony-tól, hogy tessék nem lesz "m Európát, mint ahogy az megeseit a keftes gépezet esetében. Miközben írtam, hi-volt a haverom, aki szintén megkérdeztem a lémvál kapcsán, hogy és a csak gyorsban annyit válaszolt: „Szerintem ez lesz, csak az elején még biztos nem lesz olyan elterjedt, de ettől még nem kell bekakazni, inkább várjuk meg türelmelem”. Ha én szintíly vélekedem a dolagról, és ha összekapom a lét egy PS3-3-ra és hozzá az új Killzone-ban, akkor jobb ha mindannyian fedezéské bújtok, me' jóvésséki! **Papp Ádám**

Online játékok konzolokon? A régi szép időkben még csak álmodni se mertünk volna erről. Játsszani másokkal a világon, manapság meg Xbox live, PS online, WIFI, mára már természetesen dolog és hasznos, főleg olinek nem ér a ro a hove-ly egy jó DOA-zt vagy Gran Turismo-zt. En személy szerint csak XBC-t használok az egyes X-en. Játék nem ugyan-az mint a Xbox live, de a kerekletek azt engedik, de bárki bármikor, csak az elején még biztos nem lesz olyan és ezt be kell ismernie minden konzolosnak. **Marty McFly**

Ki itt belépsz, hogy? fe! minden reménylen. János játékos vs. multiplayer. Online vs. offline. Arccal, vagy arctalán? Inkább arctalánul... lehet hibázni a másikat. A gép innélit kezdve már nem csál. Az ellenfél már nem személytelen... vagy mégis? Túlán csak szemtelien (ül) próbál lehet, mint mi; hát tartsd oda a másik orcadót is! Tudod az első polon a legnagyobb, aztán a többi lassan megszokod. Ezgés este: konzolpartai a haverokkal, vagy a szoba „pro logy-onan csendes” magány? Inkább fejtük meg; műholdas multimóka a spanokkal? Jóbb! Rosszabb! Túlán. Kontra: naná, hogy előlünk a Hír; XY átmént a szomszéd-ly, hogy megcsorozta a tekerv. vereségét cserébe. Tuli. Megint egy ok. Pesszimizmus vs. optimizmus. Unicorn. Nézd az élel pozitív oldalát. Eltökélt vagy? Netán megcsallott? Profinak érzed magad? MENÜ IS MUTASD MEG! Cheatek többé nincs helye. Fejldni kell.

A hiányzó láncszem. Apróapó evolúció: Magyarország és az otthoni internetes kapcsolók? Talán egyelőre hagyjuk. Idővel remélünk (és sörölünk). Plusz-musz egy pont, hogy... What a fear in my heart... Ambivalens érzések dúlnak. Tudom, nem vagyok egyedül... but you're so supreme! Mondatom embem KÜZD és bizva BÍZZÁ! **Zsina**

Remélem a netes konzolozásban rejlő lehetőségeket nem úgy képzelik el a T. feljlesztők, hogy ezek után csupa fel- bűz, buzgó szemetet adnak ki a kezeik közül abban a fu- tudában, hogy majd egy valamikori patch formájában úgy- leszdedhatk lesznek a javítások. Az szörnyű lenne: leg- rosszabb pécsémet ideznék. **Dr. IS (ATW)**

Tudnielgképp, ez idáig én egyetlen játékban játszottam online, és az nem más, mint a saját személyi számítógép- em, ezáltal nekem csak ennek a szépségeibe tudok be- tekintést nyújtani. Mert igen, játszott online, azon is belüli egy bizonyos FWH (Fila Warriors Hungary) klánnak vagyok a tagja. Gondolom mindenki levette, hogy Fifazsuk. Nos mi-óta játszott ezzel? Körülbelül azóta, mióta megjelent és na- lán emelhardt, hogy már elég jó ismerem minden kis apró bugját, formációját, lehetőségeit. Az érzés néha-néha elmesélhetetlen, amikor egy jó mecsset vívok mondjuk a klánársítom. Mert hát nem a buta Al-val játszik, aki be- van programozva, hanem egy élő gondolkodó emberrel, és ez igenis feléböli a hangulatát a dolognak. Voltak nagy bukásaim és nagy dicsőségeim, mindegyik másféppé érin- ti az embert. En például nagyon beletudom magam álmi, és amikor kikapok néha, igen-igen gyorsan felmegy a pumpa bennem. Nagyon sok is jó lehetőség rejlik az online-ban, és ezt nemcsak a meg is tapasztaltathjuk, ha a feljlesztők is úgy akarják. Mert ha nem, akkor nem csak értelme van a nextgennek. Remélem majd elkenhetem egy-két japó szá- ját mondjuk Wii-n leniszenb. **Kaplan**

Nekem ez az egész online ott kezdődött, hogy hallottam a MGCS3: Substistence-ben lesz online lehetőség. Aztán idé-vel ez a lelkesedésem alabbogyott, mig nem láttam egy trailer-t, ahol online CQC-ztak. Hát ezek után muszáj voltam adaptálni venni (leginkább attól a célól vezelve, hogy szétszújak valamit, a „vlogát”). Adapter aktíválva, minden OK, nekem a játékom mivel tudom elcsapni az időt a Subz-ig? Elszálltam felmegyek, nyomom és az alábbi kö- vetkeztetésre juttem: hogy a halála élhettem eddig onli- ne battlefield nélkül? Hát, komolyan mondom, ez a töké- letes, szintizáló játékmény! Olyan szinten kötelező a jó- meg mellé a net, mint ki, a kontrollor. Ha ez korábban tudom, hogy ilyen ször, akkor már sokkal korábban berúháztam volna ró! A fillos szorakozás mellett, nem melleskpen, pó- rón alott még lehet tanulni minimum 6 nyelven folyó- nyan káromkodni (headsettel)! **Solidjan**

Egym nagyon is érdekel az internetes játékok. A legjobb móka, ami ki lehet hozni egy játékból, az a MULTI! Élmé-nyem, amikor megvettem a PS2-t, hónapokan keresztül min- den délután összejöttünk S-6-an az egyik ismerősünknel, és ottjött képernyős játékokat nyomtunk északába minden-ki. A konzol össze tudja hozni az embereket, nem feltétlen ott- hanem, egyedül játékokat találak ki. Neten keresztül játéknál ugyanígy össze lehet majd ülni, és akár hiúlyolni, mert EZ AZ IGZI FÜLINGI **X-sc0rp**

Van, aki istenit, mert így akár egy japán kollégát is „megvalószhat”, avagy ápolhatod a nemzetközi ma- gyar-XYZ ország barátságot, esefel jól kicseztethes a tá- bielekben, hogy a saját csapatársad lövő a Killzone-ban, a S-COM-ban. Esefel egy nagyon, de nagyon összeszo- cskolt csapat (klán) uraltathja az online csatateret, és ezzel álmálomstól, piros szemeket, farsághúgát okoz a szeren- csitlen éltelen óperatőröknek szemben, és az a dolog ko- molyer csak néz, mint bolond a réten. A másik nagy on- line vívmány az MMORPG-k megjelenése. Részmérő! nagy valószínűséggel a nyáron már koptatom a Killzone kisse- kaptós fényű, de még mindig überhangulatos online vi- gát, és talán még a S-COM III-mal is tesz egy próbát. Vigyázz! **Valen**

Amikor megvettem a Dreamcastomat, az első nap már rá- csatlakoztam a telefonra anyáméknál, hiszen azt hittem ennél elég is lesz egy kis netes mókához, de szomorúan ta- pasztaltam, hogy itt bizony nincs semmi lehetőség, pláne minimális angoluludással. Pedig már akkor is szerettem vol- na, ha nem csak magam nyomhatom a gamkáit, de erre sojja a PS2 megjelenésén várom kellett. Mikor megvet-

tem a PS2-met, már utána olvastom, hogy miként lehet on- line játszani, de jó támpontot adott a Konzol egy cikke is a témában. Ezen ugyan ismét elkeseredtem, mert manapság magyarországon-hiába is vagyunk EU-tagok, nincs meg- felelő terméketgyártás, csak esefel PC-s felhasználók. Aki tudja, hogy milyen procedurával jár, hogy PS2-vel, Xbox-szal, újabban X360-nál netelhez, beelődi a kony- hákésbe. Legalábbis szerintem a 75-80%-uk biztos elküldi a nyavalyát a gyártót! Csodálkodom persze lehet, de az állapotokért sajnos magunkat konzolosokat okolhatjuk! Gondolkod a sok warez cucc felhasználóakra, akik miit (is) a forgalmazók nem támogatják a megfelelő, nyugatbaba- levő színvonalon ellátottágot. En már csak PS2-n tudom ki- lenni magam, ha online játszom, de az kaliberekkel másabb érzés, mint a singlet! **Gabesz aka Defender75(HUN)**

Szerintem ez az online állati királyság. Ha lesz X360 el- érhető árán, tui veszek. Elképezelem, hogy 500 év múlva valszeg olyan online játékok lesznek, amiben mi vagyunk a főszereplők. Pl.: a Fight Nightban mi bolcsulunk. És a bekapott ütéstől elcsorog az orruk véré. Nagy lenne. So- gát fog fejlődni a tudomány. **Maxi007**

Nálam most ez a helyzet: ülök a PC-s szobában élemben egy X360-as kontrollert, aminek a láthatatlan kábeljei végre nem szorítják el a vért az ereimben és a kábelben megakadva nem repül a gép az egyik székreányból a másikba, balos szemem a monitoron, a jobbos meg úgy 6 méterre zúmulja ki magát egy TV képernyőre, amn éppen a Lost Planet demóját rágcsálom le. Tegnap löttem be a gépet Live-ra, ekkor gyorsan ment igaz segítségnek használtam a konzolban nemrégiben megírt Live-os élmé- nyeket. Egszavál forrón ajánlom mindenkinék ezt az új- zsejrekeszt. Pl.: a Fight Nightban mi bolcsulunk. És a bekapott ütéstől elcsorog az orruk véré. Nagy lenne. So- gát fog fejlődni a tudomány. **Maxi007**

Doborgaz, Szlovákia

Egym mindig érdekel az a téma, lévén van: körülötte egytálja misztika, hogy a neten is vagy valaki, meg a va- lóságban is. Hát a netes games megjelenésével ez elég hi- tével vált számomra, minderről először akkor hallottam, amikor neteltem meg csak nyomát se láttam. Mostanra való- ban tudok fórumozni, általában ugyanazon a téma, ugyan- olyan modorban, így tényleg kialakult egy netfejlőrm. Az, hogy élsz-e a nextgen net lehetőségeit, szerintem csak ha- zánkban kérdéses, lélesem sok helyen nagyon nem megol- dalt, hogy nethez jussom az ember. Az viszont tui, hogy jó emberek ellen vagy velük nyomolni, kivétel, ha minden- félre káromkodok, csáló, szemétkedő embereket nyomnak be melled **J.e.h.u.t.y.**

Naná, hogy használni fogom, mert nincs is annál májda- gasztóbb érzés, mikor nem az Al által irányított ellenfele- det tanítod mőresre mondok egy sportjátékban, hanem mondjuk germania búszke fat! Vagy mikor kooperatív módban teljesíted feladéseket halvtalva a világ távoli pontjain élő játékosársaidal. Ettől izgalmas a játék a ne- ten nekünk konzolosoknak is, és emberi ellenfelek kisé- mtiathatatlanság miatt. **Antis37**

Ami enigm leginkább van, az az online RPG-k világa (főleg a japán). Ha több százéves ember játszik egyazon RPG univerzumban, akik beszélgethetnek egymással, ba- rátkodkó válhatnak, tárgyakat cserélhetnek egymással, és úgy általában együtt kalandozhatnak, az sokkal közelebb viszi az elektronikus RPG világot az eredeti től / papír szerepjátékokhoz. Ha beférünk egy koszmába, az valódi koszmá lesz, hiszen ott az élő igazi emberekkel beszélhetünk, és végre színte az ősszes, az utón velünk szembefőző ka- rakter igazi, élő ember lesz, és nem egy, unalmas, három- mondatos NPC. Mindbar játszó, izgalmasabb egy élő ember- l / ellen játszani, mint egy bármennyire is precízen le- programozott Al-val, azt hiszem azt nem kell megmagyá- roznom, hogy miért. **Memora**

Valamilyen véleménye lehet mindenkinek van, és így a vé- gére érve azt kell mondanom, szinte minden kérdés ké- rdesre (pozitív és negatív viszonylatban is) rávilágítottak – alyonkra is, melyek talán nem is jutottak volna eszébe. Ezeret írtját ki a Csvegét. **Martin**

A Csevegő Művek felvételét hirdet. Ha gyá- runkban akarasz dolgozni, látogasd rendszere- sen a www.576.hu fórumát, ahol az „576 Konzol” résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondoldod, szőlj hozzá.

hétfő-péntek: 9.00 - 16.30

Double Screen es GameboyAdvance			XBOX 360			Nintendo DS + GBA		
Animal Crossing /DS	11999	kapható!	Battle for Middle Earth II	16899	július	Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Brain Training /DS	11999	június	Battlefield Modern Combat	15899	kapható!	Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
Cabelas Big Game Hunter 2005/GBA	6499	kapható!	FIFA 05	15899	kapható!	Fifa 06	11990	kapható!
FIFA World Cup 2006 /DS és GBA	9599	kapható!	FIFA World Cup 2006	15899	kapható!	Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Final Fantasy IV /GBA	11999	június	Need For Speed Most Wanted	15899	kapható!	Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Ice Age 2 /GBA	12999	kapható!	The Elder Scrolls IV: Oblivion	16999	kapható!	Mario Kart DS	11990	kapható!
Juka and the Monoph. Menace /GBA	7999	kapható!	Tomb Raider: Legend	16999	kapható!	Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Mario Kart /DS	11999	kapható!				Need For Speed: Most W./GBA is!	11990	kapható!
Metroid Prime Hunters	11999	kapható!				Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék! /DS	11999	kapható!				Pokémon Dash	8490	akció!
Pokémon Emerald Version ÚJ! /GBA	13999	kapható!				Pokémon Emerald Version ÚJ! /GBA	13990	kapható!
Prince of Persia+Tomb Raider /GBA	9999	akció!				Ridge Racer	10990	kapható!
Rayman + Winnie the Pooh /GBA	9999	akció!				Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
Resident Evil Deadly Silence /DS	11999	kapható!				The Sims 2	11990	kapható!
Sims 2 /DS és GBA	11699	kapható!				Tiger Woods	11990	kapható!
Super Mario Bros!	11999	június				Urbz	11990	kapható!
Trauma Center Under the Knife /DS	11999	kapható!				Wario Ware Touché	8490	akció!
						Yoshis Tare'n G	11990	kapható!
Nintendo DS LIGHT készülék	június	Június				GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akció!

576 KByte

